VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°29 NOVEMBRE - DECEMBRE 1999
39 FF - 285 FB - 5,95€ en France métropolitaine seulement

COMBATS POUR HUGUETTE 6

Une campagne pour *En pointe toujours !*

LE DUC DE FER

L'armée anglaise en Espagne 1808-1813

L'APOGÉE DE LA PHALANGE

d'Alexandre à Scipion l'Africain

JEU COMPLET EN ENCART

JOURS DE GLOIRE

Zürich 1799

L 9567 - 29 - 39,00 F - RD

En couverture : Le 25 septembre, jour de la bataille de Zürich, Suvorov est encore bloqué par la division Lecourbe au pont du Diable. Après de multiples assauts, la défense française est finalement submergée par les grenadiers russes. Malheureusement pour Suvorov, il lui reste plus de 100 km à parcourir pour rejoindre Zürich. Le général invaincu ne pourra pas participer à la bataille qui voit le triomphe de Masséna.
Dessin Guiseppe RAVA

ORDRE DE BATAILLE N° 29
NOVEMBRE- DECEMBRE 1999

CALENDRIER : Toutes les manifestations 6

EXTENSION + SCENARIO : ***Le Duc de Fer,*** Guerre d'Espagne 8

EXTENSION + SCENARIO : ***Croix de guerre II,*** la mission 14

ANALYSE : ***Vinci,*** Descartes 16

EXTENSION + SCENARIO EPT : ***les combats d'Huguette 6*** 18

ANALYSE : ***La Grande Guerre,*** Azure Wish 22

ART DE LA GUERRE : La phalange, d'Alexandre à Scipion 24

ENCART-JEU : ***Zürich 1799,*** notre jeu complet avec règles,cartes et planche de pions 34

CAMPAGNE + SCENARIO ASL : Le corps cosaque de Hitler 44

EXTENSION + SCENARIOS : ***Zürich 1799*** 49

EXTENSION : ***Air Cav 1965*** pour deux joueurs 52

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 54

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 58

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 60

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 62

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 64

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Ce numéro contient un encart central de 16 pages « Histoire et Collections - Catalogue Noël 1999-Nouvel An 2000 » folioté séparément, de 1 à 12 et de I à IV.

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

VAE VICTIS — LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^os^ (à partir du **N° 30**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° (*1, 2, 3, 4, 5, 6,* 7, *8, épuisés*), 9, 10, 11, 12, (*13, 14 épuisés*), 15, 16, (*17 épuisé*), 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... F

● **Ci-joint mon règlement de** ..... FF

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| **Signature :**
mois *année*

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Maquette : Nicolas Stratigos.
Graphisme des pions : Christophe Camilotte
Graphisme de la carte : Didier Bourgeois
Infographies : Morgan Gillard
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Anne de Colbert, Jean-François Colombet, Anis Elbied, Michel Fabian, Ludovic Fortin, Morgan Gillard, Denis Gillé, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Yves Buffetaut Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistants à la publicité : Séverine Piffret, Sandrine Régat et Nicolas Royant.

SERVICE COMMERCIAL ET GESTION :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Secrétaire générale : Florence Grimaux.
Assistante commerciale : Lucie Armilhon.
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour et David Gaudou.
Comptabilité et gestion : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F.
Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par MEP.
tél. : 01.58.04.02.11.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : F. Vauvillier, Y. Jobert et J.-M. Mongin.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles.
Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CCPPAP : n° 0704 K 78980
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Photogravure : *Scanway II et FRT Graphic.*
● Impression : *GIC, Reims-Bétheny.*

© Copyright 1999. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

EDITORIAL

Chers lecteurs,

Troisième jeu en encart de la série Jours de Gloire – qui rappelons-le vise à célébrer le Bicentenaire de l'Empire sur une période de vingt ans –, Zürich est sans aucun doute le jeu le plus équilibré de cette série (pour l'instant...) : en effet, les Russes qu'affronte Masséna sont bien équipés et bien entraînés ; nul doute que vous éprouverez beaucoup de plaisir à cet affrontement. Petit retour au Vietnam également avec une version « deux joueurs » de *1st Air Cav 1965* (à l'origine spécialement conçu pour le jeu en solitaire) et en Indochine avec une mini campagne pour *En pointe toujours !*, et qui a pour cadre le chaudron tristement célèbre de Dien Bien Phu. L'article historique, enfin vous emmènera au cœur de l'Antiquité classique où vous pourrez côtoyer des généraux aussi célèbres qu'Alexandre, Hannibal et Scipion l'Africain.

Comme vous pouvez le constater en jetant un petit coup d'œil sur la droite, *VaeVictis* est fier de vous annoncer sa deuxième surprise de l'année, à savoir la parution imminente d'une règle Premier Empire qui, nous l'espérons, plaira aussi bien aux habitués de la période qu'aux néophytes. Gageons que de par sa relative simplicité et sa grande jouabilité, elle séduira de nombreux joueurs. Cette règle sera d'ailleurs suivie de trois livrets de listes d'armées afin de faciliter à la fois les reconstitutions historiques et les compétitions. Et à ce propos, nous pouvons annoncer que le livret de règles *Section d'assaut* est un succès considérable au-delà de nos espérances : plus de mille exemplaires vendues en quelques mois... Test réussi !

Nous espérons pouvoir vous offrir une dernière surprise dans le prochain numéro de VV afin de fêter dignement la fin de ce millénaire.

En attendant, bon jeu et bonne lecture à tous.

Nicolas STRATIGOS
(vaevictis@histecoll.com)
Et venez visiter notre site : www.vaevictis.com

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
présente

A PARAITRE FIN DECEMBRE

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...

De Bonaparte à Napoléon
RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES POUR LA RÉVOLUTION ET L'EMPIRE
Jean-Christophe Baguet
Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
LIVRET 2 : 1805-1811
« LES ANNÉES DE GLOIRE »

De Bonaparte à Napoléon

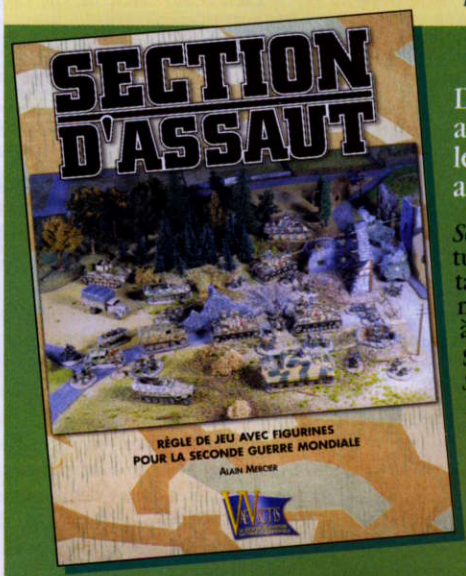
Des premières batailles des armées de la Révolution française aux grandes campagnes du Premier Empire, *De Bonaparte à Napoléon* est une règle complète pour le jeu avec figurines de 6 à 25 mm, pour la période 1792-1815. Basée sur des principes de jeu « révolutionnaires », extrêmement simple et ingénieuse, *De Bonaparte à Napoléon* s'annonce comme la nouvelle règle de référence sur cette période épique. Le livret comprend les règles complètes et des marqueurs sur planche cartonnée à découper.

Le livret de listes d'armées n°2 « 1805-1811 » paraîtra en même temps.

SECTION D'ASSAUT

Le livret de règles complètes et entièrement mises à jour

IL EST PARU !



Des ruines de Stalingrad au bocage normand, les « sections d'assaut » attaquent...

Section d'assaut permet de reconstituer tous les combats tactiques de la Seconde Guerre mondiale, avec des figurines à l'échelle 15 à 25 mm.

Simple, intuitive, ludique, *Section d'assaut* est la règle la plus pratiquée en France sur les combats de 1939-1945.

– 68 pages, format 18 x 24 ;
– comprend l'intégralité des règles publiées dans *VaeVictis* remaniées et homogénéisées, avec des scénarios inédits ;
– toutes les caractéristiques des armes, véhicules et unités des différentes nations...

Disponible à la librairie *A&C* au 19, avenue de la République, 75011 Paris et dans les magasins spécialisés.

Productions VaeVictis - Histoire & Collections

BON DE COMMANDE VV 29

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
SECTION D'ASSAUT ❑
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°2** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

LE DUC DE FER

L'armée anglaise en Espagne

Le 3 août 1808, un petit corps expéditionnaire britannique débarque au Portugal, sous les ordres d'un jeune général quasi inconnu, Arthur Wellesley, futur duc de Wellington... le « Duc de Fer » !

Jean-Philippe IMBACH

En vertu de sa politique d'» équilibre européen », l'Angleterre est soucieuse face à la montée en puissance de la France. Au lendemain de la paix d'Amiens (25 mars 1802), elle tente de négocier[1], mais les objectifs des deux nations sont trop opposés. La rupture est consommée dès 1803 et, par la suite, le gouvernement anglais n'aura de cesse d'abattre « le Corse » en utilisant trois « arme » : la marine, l'argent et l'armée. La première, d'autant plus puissante après Trafalgar, lui permet de contrôler le trafic maritime, d'attaquer les colonies adverses et de déplacer ses troupes en tout point du globe. La deuxième sert aux Britanniques à soutenir toutes les futures coalitions, en fournissant aux alliés, soit des subsides, soit des équipements. Ainsi, les arsenaux anglais produiront – rien que pour l'exportation – près d'un million de fusils, qui se retrouveront dans les mains d'Espagnols, Portugais, Suédois, Russes, Prussiens et Autrichiens.

Malgré les débarquements de troupes anglaises[2] effectués pour appuyer les coalisés – en 1805 en Allemagne du Nord et en Italie du sud, en 1806 encore une fois en Calabre, et en 1807 au Danemark –, Napoléon est au faîte de sa gloire, après les victoires retentissantes d'Austerlitz, Iéna et Friedland. Seule la « perfide Albion » résiste toujours. Quand l'empereur décide le blocus continental pour contrer les intérêts commerciaux britanniques, le Portugal refuse d'obtempérer au maître de l'Europe. Les armées françaises envahissent ce petit pays, l'Angleterre décide d'intervenir et d'aider le Portugal. L'engrenage fatal de la Guerre d'Espagne débute...

Des effectifs réduits

Dans son duel à mort avec la France impériale, l'armée anglaise est la dernière et la plus faible des armes dont dispose le gouvernement de Londres. Les effectifs utilisés lors des « raids » continentaux de 1805 à 1807 sont limités, car la Grande-Bretagne ne dispose pas de troupes en quantité suffisante. Elle est en effet l'une des rares puissances européennes à ne pas avoir un quelconque système de conscription. Seul le volontariat est utilisé pour compléter les rangs de l'armée. Or, la population des îles britanniques est alors trois fois moins importante que celle de la France.

Lors de la bataille d'Albuera, le 16 mai 1811, un violent orage mouille la poudre des fantassins de la brigade Colborne et leur masque la vue. Profitant de cette aubaine, le 1er lanciers de la Vistule et le 2e hussards se ruent sur les pauvres fantassins britanniques et sabrent en quelques instants trois des quatre bataillons, qui n'ont pas eu le temps de se mettre en carré. *DR*

De plus, des garnisons sont indispensables dans toutes les colonies : vingt-trois bataillons stationnent aux Indes, vingt en Méditerranée (Gibraltar, Malte, Sicile et Égypte), vingt-cinq aux Caraïbes, six au Cap de Bonne Espérance, six encore au Canada, deux en Australie et un dernier à Madère, soit un total de quatre-vingt-trois bataillons servant outre-mer. Par ailleurs, malgré la protection efficace de la « Navy », des troupes sont aussi nécessaires en Angleterre et surtout en Irlande pour faire face à toute insurrection. De fait, les effectifs réellement disponibles pour une intervention sur le continent sont des plus réduits. Pour résoudre cette grave crise des effectifs, l'armée britannique fait appel à de larges contingents alliés, qui offrent en outre l'avantage de ne pas créer de sérieux problèmes politiques quand leurs pertes sont élevées...

Une armée cosmopolite

Les plus nombreux sont les Espagnols, mais ils opèrent sous commandement national et leur coopération avec les Anglais est toute relative, leur efficacité aussi... Au contraire, l'armée portugaise est réformée en profondeur sous l'impulsion du vicomte Beresford et de quelques centaines de conseillers britanniques, officiers pour la plupart. Le principe retenu est que chaque officier portugais a un supérieur et des subordonnées britanniques et inversement. Le résultat est probant. Au total, vingt-quatre régiments de ligne (à deux bataillons), neuf bataillons de Caçadores (infanterie légère), douze régiments de cavalerie légère et vingt-huit batteries d'artillerie sont levés. Tous les bataillons sont à cinq compagnies, dont une d'élite. Le rôle des troupes lusitaniennes est limité en 1809, mais, à partir de 1810, organisées en brigades homogènes, elles intègrent les divisions britanniques. Bien encadrés, les Portugais s'y montrent de bons soldats, surtout à partir de 1812.

Une autre source de recrutement provient du Hanovre, état d'Allemagne du nord dont George III, roi d'Angleterre, est l'Électeur. Après le démembrement du Hanovre au profit de la Prusse et de la France, puis de la Wesphalie, un flot de réfugiés rejoint les rangs anglais où ils forment la « King's German Legion » ou légion allemande du roi. La KGL atteint huit bataillons de ligne, quatre légers,

La division du général Spencer en formation de tir. Au premier plan les Écossais du 1/92e . Sur la gauche, en uniforme vert, les Rifles du 95e.

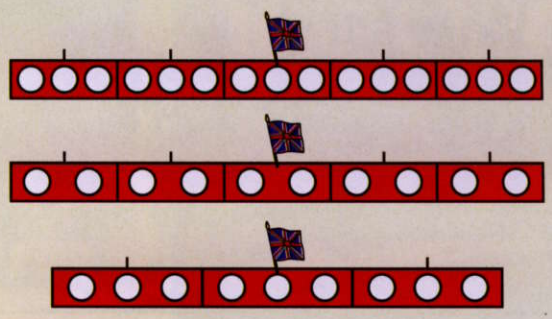
1 - L'ambassadeur d'Angleterre à Paris propose même de reconnaître Bonaparte comme roi de France (!) s'il autorise les Britanniques à conserver Malte. Le futur empereur décline l'offre.

2 - Une bonne part des écrits historiques de langue française, comme cet article, utilisent indifféremment le terme d'« anglais » pour désigner des sujets « britanniques ». Par contre, les auteurs anglo-saxons sont plus précis et parlent, par exemple, de « l'armée britannique de la Péninsule » (ibérique) quand nous utilisons le terme d'« armée anglaise en Espagne ».

deux régiments de dragons lourds, trois de hussards, deux batteries à cheval et quatre à pied. Toutes ces unités sont organisées suivant le modèle anglais, rassemblées en brigades homogènes ou embrigadées avec des troupes britanniques. Leur qualité est exceptionnelle.

Ce n'est pas le cas des « Brunswick Oëls Jägers » et des « Chasseurs britanniques ». Initialement, les premiers sont recrutés parmi les Brunswickois qui ont soutenu l'Autriche en 1809 et quitté précipitamment l'Allemagne après la défaite autrichienne. Les seconds sont, malgré leur nom, des émigrés français royalistes, hostiles à la République et à l'Empire. Mais, pour combler les pertes successives, des prisonniers de toute origine — Polonais, Suisses, Danois, Hollandais, Allemands et même Croates — sont intégrés à ces unités. Ces « recrues » préfèrent les dangers du combat aux sinistres pontons anglais. La cohésion de ces deux régiments s'en ressent et Wellington recommandera de ne pas les utiliser pour des services d'avant-garde ou de reconnaissance, où les possibilités de désertion sont importantes. La KGL aussi recrute parmi les prisonniers, de langue allemande, mais elle effectue un tri sévère et ne conserve que les « meilleurs « éléments, les plus motivés.

TYPES DE SOCLAGE À *POUR L'EMPEREUR*



La formation de combat principale de l'infanterie britannique est la ligne. La colonne n'est utilisée que pour les mouvements ou l'attaque de fortifications. Les compagnies d'infanteries « continentales » sont sur trois rangs, seuls les deux premiers tirant. Au contraire, celles britanniques et portugaises sont seulement sur deux et tous les hommes de l'unité peuvent faire feu. Un bataillon en ligne de 600 hommes offre donc un front de 200 hommes s'il est français et 300 s'il est anglais. Il est important de respecter ce ratio, c'est-à-dire de socler les bataillons anglais sur un front environ moitié plus large. Pour ce faire, deux options s'offrent à vous.

À *Pour l'Empereur !*, une figurine représente soixante combattants réels. Vous pouvez socler chaque figurine d'Anglais sur un front moitié plus important que son homologue français. Les figurines sont rassemblées en élément de deux ou trois figurines, soit un bataillon de taille M à neuf ou dix figurines. Mais, l'espacement entre les figurines est assez important et elles semblent en ordre semi-dispersé, ce qui ne plaît pas à certains joueurs.

L'autre solution consiste donc à socler les figurines de Britanniques comme les autres, tout en considérant qu'elles ne représentent plus que quarante hommes réels. Là, l'écartement des figurines choque moins, mais l'infanterie anglaise est jouée au 1/40e quand celle des autres nations est au 1/60e. Ainsi, le bataillon de 600 hommes sera représenté par une dizaine de figurines s'il est français et une quinzaine s'il est anglais. Vous aurez l'impression d'avoir plus d'Anglais sur la table de jeu, alors qu'ils représentent le même nombre de soldats que les Français : un impact psychologique sur vos adversaires ?

DES GÉNÉRAUX HÉTÉROCLITES

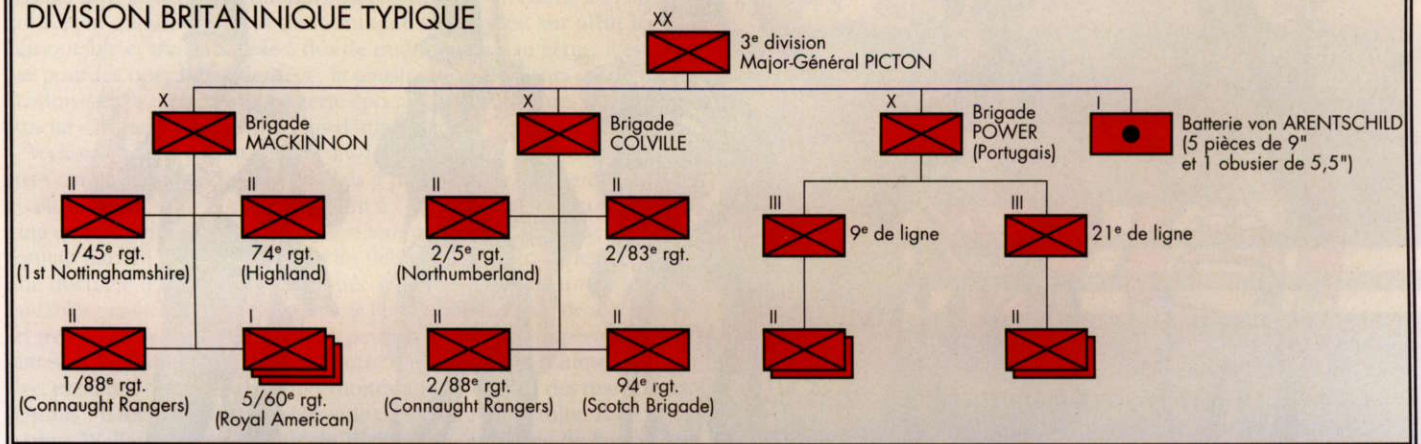
Au début des hostilités dans la péninsule ibérique, la réputation des militaires de sa gracieuse majesté est encore ternie par leur cuisant échec face aux « Insurgents » américains, vingt-cinq ans plus tôt. De fait, les officiers britanniques sont de qualité disparate. En 1809, vingt pour cent ont directement acheté leur charge, soixante-dix pour cent l'ont eue à l'ancienneté et les derniers dix pour cent ont été nommés au mérite, à savoir à la discrétion du commandant en chef. Bien que certains généraux soient d'une rare indigence, la qualité générale est assez correcte et certains divisionnaires, comme Picton ou Craufurd, sont même excellents. Par contre, Wellington ne pense pas posséder un nombre suffisant d'officiers généraux aptes à manœuvrer simultanément plusieurs divisions. Le « Duc de Fer » choisit donc de commander directement ses dernières, sans passer par l'habituel échelon intermédiaire des généraux de corps d'armée. Néanmoins, à l'occasion, des corps sont formés et confiés pour des missions ponctuelles à des généraux comme Hill ou Graham.

Wellington est moins satisfait de ses généraux de cavalerie. Certes, il dispose initialement d'Henry Paget, comte d'Uxbridge. Mais cet excellent militaire, promoteur en 1806-1807 de la transformation de quatre régiments de dragons légers en régiments de hussards, abandonne sa femme en 1809... pour celle du jeune frère de Wellington : Uxbridge ne servira plus en Espagne et devra attendre Watterloo pour obtenir un autre commandement d'envergure. Et ses protégés — ses hussards — ne retrouveront la péninsule ibérique qu'en 1813. Ce manque de généraux de cavalerie compétents n'est pas un problème crucial, puisque Wellington ne dispose d'une cavalerie nombreuse qu'à partir de 1813. À cette date, Stapleton-Cotton assume très correctement son rôle de commandant de la réserve de cavalerie.

DE BONNES TROUPES LÉGERES

L'infanterie britannique est constituée de régiments en grande majorité à un ou deux bataillons seulement. Seuls quelques-uns possèdent trois bataillons ou plus. De toute façon, le régiment est une entité purement administrative dont les bataillons servent rarement sur le même théâtre d'opérations, *a fortiori*

DIVISION BRITANNIQUE TYPIQUE



Le schéma ci-dessus présente la structure typique d'une division anglaise pendant la guerre d'Espagne. Elle comprend trois brigades, dont une portugaise, chacune à trois ou quatre bataillons d'infanterie. Une seule batterie de six bouches à feu soutient l'ensemble. C'est peu, d'autant plus qu'il n'existe pas d'artillerie de réserve au niveau de l'armée.

À Fuentes de Oñoros, la taille moyenne des bataillons de cette division est de 520 hommes (taille M) pour les Britanniques et 410 (tout juste une taille M) pour les Portugais. La division ne comporte pas de compagnie de génie, mais elle bénéficie par contre de la présence de tirailleurs spécialisés (trois compagnies de Rifles, pour 180 hommes au total), en sus des compagnies légères des régiments de ligne. Notez également la présence des deux bataillons des « Connaught Rangers « (88e régiment), mais dans deux brigades distinctes.

Avec *Pour l'Empereur !*, utilisez les caractéristiques suivantes pour les unités de la division :

- général de division : Gn (S)
- bataillons d'infanterie anglaise : taille M, I1 (S) +1
- bataillons d'infanterie portugaise : taille S ou M, I1 (O) -1
- tirailleurs : Ti (S) +2
- artillerie : Am (S) +2, taille M

Le 1/36e de la division Campbell prêt à faire feu sur les colonnes françaises. Derrière, les troupes de la brigade portuguaise prennent position.

dans la même brigade ou division. Par ailleurs, à cause des difficultés de recrutement, le commandement n'est pas très regardant sur la provenance « ethnique » des soldats. Ainsi, les Irlandais – conditions de vie difficiles sur leur île obligent– sont présents en grand nombre dans tous les régiments, sauf ceux de Highlanders où les recrues proviennent bien, pour la plupart, des « hautes terres d'Écosse ». Un bataillon est constitué de dix compagnies, huit du centre, une légère et une de grenadiers. L'effectif moyen du bataillon en campagne est compris entre cinq et six cents hommes. Ceux des unités d'élite – Garde, Highlanders, Fusiliers – sont plus proches de leur effectif théorique d'un millier de combattants et le dépassent même en certaines occasions.

Pour pallier le manque de troupes légères au début des opérations, les Anglais constituent des bataillons combinés en prélevant les compagnies légères de régiments de ligne, pour les amalgamer en unités temporaires. Cette pratique cesse dès que la « vraie » infanterie légère devient disponible. Celle-ci est de toute première qualité, apte à mener le combat tant en ordre serré que dispersé. À la lumière des guerres aux Amériques, un autre type d'infanterie légère est mis sur pied : les « Rifles ». Ces hommes reçoivent une formation spéciale, très individualisée. Ils ne combattent quasiment plus qu'en tirailleurs et opèrent par compagnies indépendantes au sein des divisions. Ils portent également un uniforme particulier, vert foncé, et sont armés d'un fusil rayé d'une précision et d'une portée accrues, au détriment de la cadence de tir.

D'APRES DÉFENSEURS

Les autres fantassins se contentent d'un fusil « classique », à âme lisse, le « Brown Bess ». Son calibre est supérieur à celui de son homologue français, ce qui permet, en cas de pénurie, de l'utiliser avec des balles... françaises. Paradoxalement, des études récentes ont montré que le fusil français est, dans l'absolu, plus précis que celui anglais. Mais, sur le terrain, le fantassin anglais possède une poudre de meilleure qualité, une balle de fusil un tiers plus lourde, un entraînement, une discipline de feu et une doctrine d'emploi supérieurs. De fait, toutes les confrontations tournent à l'avantage des « habits rouges ».

Examinons de plus près une attaque française. Les Anglais sont disposés sur une crête, à l'abri des tirs d'artillerie. Aux cris de « *Vive l'Empereur !* », les colonnes françaises progressent au pas de course vers le sommet. La pente est rude, les hommes s'essoufflent. Tout là-haut, la fine ligne rouge est imperturbable, trop calme, l'arme au pied. L'angoisse gagne les rangs français, l'allure ralentit, les colonnes hésitent, certains s'arrêtent pour tirer sur ces damnés anglais. Les officiers poussent leurs hommes, les exhortent. Soudain, quand les colonnes ne sont plus qu'à quelques dizaines de mètres, un ordre fuse, chaque Britannique ajuste une cible... Les Français retiennent leur souffle. Un autre commandement et une et une seule formidable salve retentit ! L'effet est effroyable, les premiers rangs français sont décimés, fauchés, en désordre. Puis un grand cri retentit et la ligne anglaise charge les colonnes, les culbute, les met en fuite... La messe est dite.

DES CAVALIERS TÉMÉRAIRES

Au contraire, la cavalerie est le point faible de l'armée de sa très gracieuse majesté. Plusieurs facteurs concomitants expliquent cela. D'une part, en Grande-Bretagne, les officiers et les hommes jouent encore un rôle de police montée, au détriment de l'entraînement. Ce rôle est dévolu en France à la Gendarmerie. En outre, comme la campagne anglaise est très cloisonnée, sans grands espaces découverts, il est difficile de faire évoluer et manœuvrer les cavaliers dans les conditions proches de celles du continent. De plus, il n'existe pas de système de remonte « étatique », chaque régiment est responsable du choix et de l'achat de ses montures. Et ces dernières sont quelques fois mal débourrées... encore sensibles aux déflagrations.

Wellington dit de ses cavaliers : « *Ils savent galoper, mais ne peuvent pas conserver leur formation* ». De fait, si les cavaliers anglais sont braves, ils sont aussi fort peu disciplinés et se lancent souvent dans des poursuites effrénées,

Une partie de la division de cavalerie du Lt. Gen. Cotton. De gauche à droite : le 1er régiment de Hussards KGL, le 1er régiment de Dragons (Royal Dragoon) et le 16e régiment de Dragons légers.

sur plusieurs lieues. Incapables de rallier rapidement, complètement désorganisés, au mieux ils ne reparaissent plus sur le champ de bataille, au pire ils se font tailler en pièce par de la cavalerie fraîche. Wellington est donc méfiant et assez réticent quant à l'emploi de cette arme. Il préfère la tenir en réserve, à disposition et en protection de sa précieuse infanterie, plutôt que de la lancer comme une masse de rupture, à la manière de la réserve de cavalerie des Français. Preuve supplémentaire du peu de crédit qu'il accorde à ces hommes, les étendards des régiments de cavalerie ne sont plus portés au combat à partir de 1809, mais laissés en dépôt, à Londres et à Lisbonne...

En revanche, les régiments de la KGL, encadrés par des officiers allemands expérimentés, sont excellents. Les cavaliers anglais apprendront beaucoup à leur contact, surtout les régiments de dragons légers et de hussards, totalement inaptes à leur arrivée sur le continent au travail d'avant-poste. La cavalerie de choc est constituée des régiments de la garde et de dragons lourds. Tous les régiments sont à quatre escadrons de guerre, qui ne sont pas toujours engagés ensemble. Notez aussi la mauvaise habitude anglaise de prélever directement des cavaliers des régiments réguliers, pour effectuer un service au sein d'état-major. Cette ponction est loin d'être négligeable.

En appui des fantassins

Comme la cavalerie, le rôle de l'artillerie est de soutenir les fantassins, plutôt que d'effectuer de vains duels avec l'artillerie adverse. L'artillerie anglaise est donc une arme défensive, jamais utilisée en grande batterie offensive pour détruire une masse ennemie. Avant de subir le feu des fantassins anglais, les pauvres troupiers français font donc face aux boulets, à la mitraille et surtout aux « shrapnels » anglais. Cette dernière munition est particulière aux batteries britanniques. Elle est constituée d'un boulet creux, remplis de balles, qu'une amorce fusante fait exploser dans les airs, au-dessus des troupes ennemis, les arrosant d'une pluie de balles. Même si cette munition manque un peu de précision, son impact psychologique sur l'adversaire est important.

Les batteries sont de six pièces, cinq canons de 6 ou 9 livres et un obusier de 5 pouces et demi. Lors du passage des Pyrénées, les Anglais utiliseront aussi des pièces de montagne de 3 livres, sur affût léger, démontable et transportable à dos de mules. Quant au génie, il est utilisé pour les opérations de siège, la construction de ponts ou de fortifications. Il n'y a pas encore à cette époque de compagnies de sapeurs attaché directement aux divisions d'infanterie.

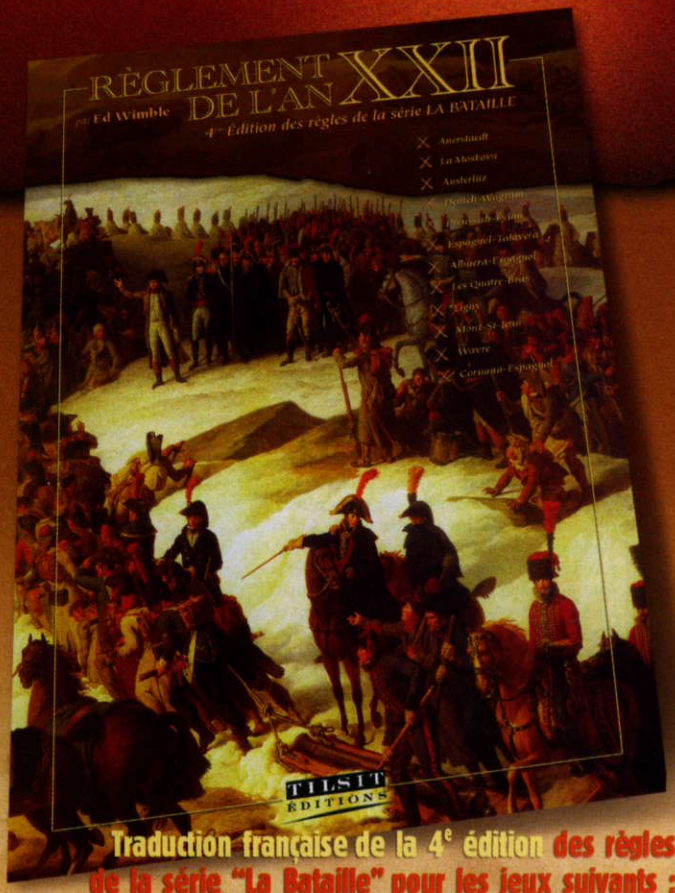
Wellington n'est pas un général aussi charismatique ou peu être même aussi compétent que Napoléon. Mais il possède de nombreuses autres qualités. Avant tout, et contrairement à l'empereur, il est économe du sang de ses hommes et acquiert ainsi leur confiance. Le « Duc de Fer » connaît parfaitement les forces et les faiblesses de ses troupes et établit une doctrine d'emploi de son armée cohérente, axée autour des formidables qualités de son infanterie. Si l'utilisation tactique de son armée est très défensive – la couronne ne peut se permettre des pertes importantes –, Wellington adopte par contre une stratégie résolument offensive, profitant de toutes les opportunités que lui offrent des maréchaux désunis[3]. Il les bat à tour de rôle, vole de victoire en victoire. À ce titre, Arthur Wellesley, premier duc de Wellington, est digne de figurer au Panthéon des grands capitaines de l'épopée impériale. ❐

3 - Dès 1812, Napoléon confie à Caulaincourt : « *Les maréchaux, les généraux livrés à eux-mêmes en Espagne auraient pu mieux faire, mais ils ne veulent pas s'entendre. Ils se détestent au point qu'ils seraient désespérés de faire un mouvement qui pourrait tourner à la gloire d'un autre.* »

Les Highlanders

Remerciements à Philippe Lempereur et Claude Corbières. Peinture des figurines AB par Claude Corbières. Photos Nicolas Stratigos.

L'art de la tactique
à l'époque des batailles
NAPOLÉONIENNES



Traduction française de la 4e édition des règles de la série "La Bataille" pour les jeux suivants :

TILSIT ÉDITIONS

AUERSTAEDT — ALBUERA-ESPAGNOL
LA MOSCOVA — LES QUATRE-BRAS
AUSTERLITZ — LIGNY
DEUTCH-WAGRAM — MONT-ST-JEAN
PREUSSISH-EYLAU — WAVRE
ESPAGNOL-TALAVERA — CORUNNA-ESPAGNOL

Attention : les jeux sont en V.O. et ne sont pas disponibles en français.

En vente chez votre revendeur habituel.
Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ NOM _____ PRENOM
ADRESSE _____
CP _____ VILLE _____

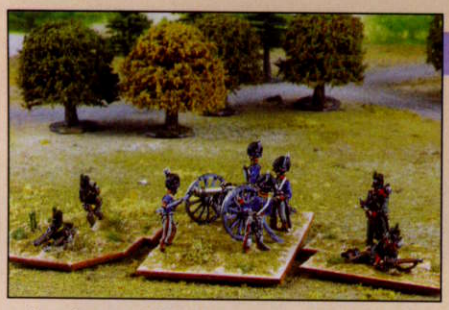
COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de RÈGLEMENT DE L'AN XXII au prix unitaire de 170 F + 16,50F de frais de port, soit 186,50 F.
☐ exemplaire(s) de ALBUERA au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F.
☐ exemplaire(s) de CORRUNA au prix unitaire de 350 F + 31,60F de frais de port, soit 381,60 F.
☐ exemplaire(s) de TALAVERA au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F.
☐ exemplaire(s) de LIGNY au prix unitaire de 420 F + 31,60F de frais de port, soit 451,60 F.
☐ exemplaire(s) de MONT-ST-JEAN au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F.
☐ exemplaire(s) de QUATRE-BRAS au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F.
☐ exemplaire(s) de WAVRE au prix unitaire de 249 F + 31,60F de frais de port, soit 280,60 F.

Signature : _____
Signature d'un parent pour les mineurs : _____
Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _____
et sa date limite de validité : _____

SCÉNARIO POUR L'EMPEREUR ! FUENTES DE OÑORO, 5 mai 1811



Au printemps 1811, Masséna remet de l'ordre dans l'armée du Portugal, qui reçoit renforts, chevaux, vivres et munitions. Le moral de la troupe remonte et les hommes sont prêts à en découdre une fois de plus avec ces « maudits » Anglais. Début mai, l'armée française se met en route vers l'ouest, pour lever le siège d'Almeida où le général Brenier résiste aux Britanniques.

Wellington décide d'attendre les Français sur une solide position défensive, le long du rio de Dos Casas. Le 3, le contact a lieu. Les troupes françaises s'épuisent en de vains assauts frontaux. Le lendemain, les Français pansent leurs plaies et Masséna réfléchit. Il décide de tourner la droite anglaise par le sud dès le 5 mai. Wellington, qui devine les intentions ennemies, renforce ce secteur avec l'une de ses meilleures divisions, sous les ordres de Craufurd. Au petit matin, l'infanterie de Loison, les dragons de Montbrun et la cavalerie légère de Fournier-Sarlovèse mettent en déroute la 7e division (Houston) et repoussent la droite anglaise. Dans le même temps, le 9e corps part à l'assaut de Fuentes de Oñoro. Le combat est rude, épique, le village change plusieurs fois de main.

Wellington replie pas à pas son aile droite. Masséna sent que la victoire est à portée de main, mais il manque de troupes fraîches. Seule la brigade de cavalerie de la garde, sous les ordres du général Lepic, n'a pas encore donné. Masséna lui ordonne de porter le coup de grâce, Lepic répond qu'il n'a d'ordres à recevoir que de Bessières, or ce dernier est introuvable. Rien n'y fait. Lepic refuse obstinément d'obtempérer, il ne bouge pas...

Il n'est que deux heures de l'après midi, mais il est déjà trop tard. La ligne de bataille des Britanniques est à nouveau bien en place et forme un angle droit, autour du village de Fuentes. L'armée française est fatiguée, Masséna hésite, il doute qu'elle puisse renouveler ses assauts. Il arrête l'attaque. Pendant la nuit, loin de se replier, les Anglais restent sur place et construisent à la hâte des tranchées au sommet des coteaux. C'est fini... l'armée française bat en retraite. Des messagers sont dépêchés au travers des lignes anglaises pour prévenir le général Brenier qu'il n'a plus de secours à attendre. Dans la nuit du 10 mai, la garnison française de cette place forte portugaise sort en trombe et se fraye un passage à la force des baïonnettes. Quant à Masséna, démis de son commandement, tombé en disgrâce, il rentre en France méditer sur l'ingratitude de l'Empereur... ❑

Le scénario suivant débute au moment où la ligne anglaise se reforme et Masséna renonce à l'attaquer. Que ce serait-il passé si le maréchal, l'« enfant chéri de la victoire », avait tenté le tout pour le tout ? A vous de donner la réponse !

ARMÉE ANGLAISE

Wellington [Gn (S)]
● **1re division** : Spencer [Gn (S)]
1/2e et 1/3e Garde : 2 x Ic (S) +3, taille L
1/79e et 1/92e Écossais : 2 x Ic (O) +2, taille L
2/42e Écossais : 1 x Ic (O) +2
2/24e et 1/50e de Ligne, 1/71e Légers Écossais : 3 x I1 (S) +1
1er, 2e, 5e et 7e bat. KGL : 4 x I1 (S) +1
Tirailleurs : 3 x Ti (S) +2 (dont un Rifle)
Batterie à pied : 1 x Am (S) +2
● **3e division** : Picton [Gn (S)]
1/ et 2/88e, 1/45e, 2/5e, 2/83e, 94e de ligne et 74e Écossais : 7 x I1 (S) +1
9e et 21e Portugais de ligne : 4 x I1 (O) -1, 2 taille S, 2 taille M
Tirailleurs : 3 x Ti (S) +2 (dont un Rifle)
Batterie à pied : 1 x Am (S) +2
● **Division légère** : Craufurd [Gn (S)]
1/43e, 1/et 2/52e Légers : 3 x I1 (S) +1, 2 taille L, 1 taille M
1/95e Rifles : 1 x I1 (S) +2,
1er, 3e Caçadores : 2 x I1 (O) 0
La 1re batterie d'artillerie à cheval anglaise (RHA), épaulée à droite par les tirailleurs du 6e Caçadores et par de l'infanterie légère du 60e.
Tirailleurs : 2 x Ti (S) +2 (dont un Rifle)
Batterie à cheval : 1 x Am (S) +2
● **Brigade Indépendante Portugaise** : Ashworth [Gn (O)]
6e et 18e Portugais de ligne : 4 x I1 (O) -1, 2 taille S, 2 taille M
6e Caçadores : 1 x I1 (O) 0
● **Division de cavalerie** : Stapleton-Cotton [Gn (O)]
– 1re Brigade : Slade
1er Dragons : 1 x Cb (O) +2
14e Dragons Légers : 1 x Cl (S) +1
– 2e Brigade : von Arentschild
16e Dragons Légers : 1 x Cl (S) +1
1er Hussards KGL : 1 x Cl (S) +1
– 3e Brigade portugaise : Barbacena
4e Dragons : Cl (I) -2, taille XS
10e Dragons : Cl (I) -2, taille S
Batterie à cheval : 1 x Am (S) +2
Sauf indication contraire, la taille par défaut de toutes les unités est M.

ARMÉE FRANCAISE

Masséna [Gn (S)]
● **6e Corps** : Loison [Gn (S)]
– **1re division** : Marchand [Gn (S)]
39e, 60e, 76e de ligne : 9 x I1 (O) +1
6e léger : 3 x I1 (O) +1
– **2e division** : Mermet [Gn (S)]
27e, 50e, 59e de ligne : 9 x I1 (O) +1
25e léger : 3 x I1 (O) +1
– **3e division** : Ferrey [Gn (S)]
26e, 66e, 82e de ligne : 7 x I1 (O) +1
Légion Hanovrienne : 1 x I1 (I) -2
Légion du Midi : 1 x I1 (O) -1
– **Batterie à pied** : 1 x Am (O) +1
– **Brigade de Cavalerie** : Lamotte [Gn (S)]
3e Hussards 1 x Cl (S) +2
15e Chasseurs à Cheval : 1 x Cl (O) +1
● **2e division** : Solignac [Gn (S)]
15e, 65e, 86e de ligne : 8 x I1 (O) +1
Régiment Irlandais : 2 x I1 (O) 0
Batterie à pied : 1 x Am (O) +1, taille S
● **9e Corps** : Drouet d'Erlon [Gn (S)]
– **1re division** : Claparède [Gn (S)]
Bataillons légers : 2 x I1 (O) 0
Bataillons de ligne : 7 x I1 (O) 0
Bataillons réunis : 2 x Ic (I) +2
– **2e division** : Conroux [Gn (S)]
Bataillons légers : 3 x I1 (O) 0
Bataillons de ligne : 6 x I1 (O) 0
Bataillons réunis : 2 x Ic (I) +2
– **Batterie à pied** : 1 x Am (O) +1, taille M
– **Brigade de Cavalerie** : Fournier [Gn (S)]
7e, 13e, 20e Chasseurs à Cheval : 3 x Cl (O) +1
● **Réserve de Cavalerie** : Montbrun [Gn (S)]
– **Brigade Cavrois**
3e, 10e, 15e Dragons : 2 x Cb (I) +2
– **Brigade d'Ornano**
6e, 11e, 25e Dragons : 3 x Cb (I) +2
– **Batterie à cheval** : 1 x Al (O) +2
● **Brigade de Cavalerie de la Garde** : Lepic [Gn (S)]
1er Lanciers de la Garde : 1 x Cb (S) +4, taille M
Chasseurs à Cheval de la Garde et Mameluks : 1 x Cb (S) +4, taille M
Grenadiers à Cheval : 1 x Cb (S) +4
Batterie à cheval : 1 x Am (S) +4
● **Brigade de Cavalerie légère** : Wathier [Gn (S)]
5e Hussards : 1 x Cl (S) +2, taille XS
11e, 12e, 24e Chasseurs à Cheval : 3 x Cl (O) +1
Chaque division française est accompagnée par des tirailleurs : 2 x Ti (O) +1. Sauf indication contraire, la taille des unités est S pour la cavalerie, M pour l'infanterie et l'artillerie à cheval, L pour l'artillerie à pied.

● Dispositions initiales

Pour rendre l'incertitude des généraux français quant au déploiement des Britanniques, procédez de la façon suivante. Tout d'abord, le joueur français déclare ouvertement le point d'entrée de ses éléments de manœuvre, par les bords sud et est de la table. Ensuite, le joueur anglais dispose sur la table seulement ses unités visibles des bords sud et est, et note secrètement la position précise des autres. Les troupes britanniques doivent se placer à l'ouest du Rio de Dos Casas, dans Fuentes ou au nord de la route reliant les bords est et ouest.

Le village compte comme abri moyen, sauf la zone où se trouve l'église qui est un abri dur.

Le joueur français débute la partie qui dure 12 tours (ie de deux à huit heures du soir).

● Règle spéciale

La brigade de cavalerie de la garde (Lepic) bouge d'au plus 30 cm au premier tour et son artillerie doit rester attelée. Ensuite, à partir du deuxième tour, le joueur français lance 2d6 et doit réaliser un « 2 » pour que cet élément de manœuvre bouge normalement ; sinon il reste immobile. Par contre, si des unités de cette brigade sont chargées ou reçoivent un feu d'infanterie, alors toute la brigade peut bouger normalement, immédiatement, et pour le reste de la partie.

● Conditions de victoire

À la fin de la partie, le joueur français remporte une victoire tactique s'il est le seul à occuper Fuentes, et une stratégique s'il occupe Fuentes et si deux divisions occupent les hauteurs à l'ouest du Rio de Dos Casas. Le joueur anglais remporte une victoire tactique s'il empêche le français de gagner, et une stratégique s'il met en fuite au moins trois divisions françaises. ❐

BIBLIOGRAPHIE

Pour la campagne d'Espagne et l'armée anglaise dans la Péninsule, vous pouvez consulter les ouvrages suivants :

Napoléon et l'Angleterre, Pygmalion (1994) et Napoléon et la Campagne d'Espagne (1807-1814), Copernic (1978), par Jean Tranié et J.-C. Carmigniani : comme à l'accoutumé, deux magnifiques ouvrages, en français, à l'iconographie riche et à un prix malheureusement élevé ;

la gamme d'Osprey Men-at-Arms consacré aux Anglais est de qualité assez inégale. *Wellington's Generals* (n° 84) est intéressant. *Wellington's Infantry (1) et (2)* (n° 114 et 119), *Wellington's Light Cavalry* (n° 126) et *Wellington's Heavy Cavalry* (n° 130) sont un peu trop orienté « manuel et règlement ». Avec *Wellington's Specialist Troops* (n° 204), vous découvrirez les uniformes des artilleurs et du génie. Enfin, *Wellington's Highlanders* (n° 253) aborde en détail la contribution des Écossais à l'armée britannique ;

dans la série Elite (Osprey), le 52e volume traite de la garde à pied ;

dans la série Campaign (encore Osprey), le volume n° 48 aborde en détail la bataille de Salamanque ; le 59 s'intéresse à celle de Vittoria ; dans la série Warrior (toujours Osprey), vous trouverez *British Redcoat (2)* 1793-1815 (n° 20) et surtout un excellent *British Cavalryman 1792-1815* (n° 8).

Les quatre ouvrages suivants sont fortement recommandés :

The British Military, its system and organisation 1803-1815, par S.J. Park et G.F. Nafziger, Rafm (1983) ;

Uniforms of the Peninsular Wars 1807-1814, par Philip Haythornthwaite, Arms and Armour (1995) décrit les uniformes de tous les belligérants de la guerre d'Espagne. Fort complet ;

Military Dress of the Peninsular Wars, par Martin Windrow, Windrow & Greene (1991) est très bien lui aussi d'un point de vue uniformologique, tout en fournissant une bonne description synthétique du conflit ;

Wellington's Regiments, the Men and their Battles 1808-1815, par Ian Fletcher, Spellmount (1994) est un complément indispensable, qui donne un historique de toutes les batailles et les états de service de tous les régiments ayant servi sous les ordres du « Duc de Fer ».

CROIX DE GUERRE
La mission

Nettoyeurs de tranchées IT Figures 20 mm, peinture Olivier Peynot.

En complément du jeu d'escarmouches *Croix de Guerre* présenté dans le précédent *VV*, une séléction de nouvelles armes et de règles avancées vous sont proposées, ainsi qu'un nouveau générateur de scénarios.

Pierre LAPORTE

12 - Armes additives

● **Grenades offensives**

Si le joueur équipe ses soldats de grenades offensives, leur coût est réduit à **1 point** par grenade, mais la sauvegarde s'effectue sur **5 ou +**.

● **Lance-flammes**

Le joueur désigne un adversaire localisé ou non situé à 20 cm ou moins du tireur, et jette **1d12**, modifié comme pour un tir normal*. Un modificateur additionnel de **– 2** s'applique par tir déjà effectué. S'il obtient :

– **3 ou moins**, l'élément ne tire pas ;

– **4 ou plus**, le tir agit sur une zone d'effet rectangulaire de **1d10 + 10 cm** de long sur **10 cm** de large, centrée sur l'adversaire ciblé. Tous les éléments compris dans cette zone sont soumis à un jet de sauvegarde.

La sauvegarde s'effectue sur un **7 ou +**, sans appliquer les modificateurs. Si un soldat équipé d'un lance-flammes est éliminé suite à un tir, le joueur tire 1d6. Sur un 1, l'arme fait explosion, et tous les éléments dans un rayon de 10 cm sont soumis à une sauvegarde analogue. **Coût de l'arme : 12 points**.

* : si l'adversaire n'est pas localisé, le modificateur **– 1d4** s'applique comme pour un explosif

● **Mortier de 50**

Les restrictions d'emploi dues au mouvement ou à l'absence d'un pourvoyeur sont similaires à celles des mitrailleuses. La procédure de tir les effets sont analogues à ceux du fusil lance-grenades, avec 1d8, mais prendre la portée des fusils/Fm etc., avec une portée minimale de 30 cm. **Coût : 10 points** (munitions incluses).

● **Carabine semi-automatique**

Idem mousqueton, mais sauvegarde sur **6 ou +**, et non 5. **Coût : 3 points**.

● **Fronde**

Utilisation restreinte à certains soldats spécialisés (dinamiteros, corps francs, etc.). La procédure et les conditions de tir sont analogues à celles d'un jet de grenade, avec 1d10, mais l'adversaire peut être ciblé jusqu'à 35 cm. Sur un score modifié de **3 ou –**, le tir est perdu ; sur un **4 ou +**, le point d'impact est placé à 1d6 + 20 cm dans la direction désignée. **Coût : 2 points** (en plus des grenades).

Précision : un élément n'est pas soumis au jet de sauvegarde s'il se trouve séparé du point d'impact d'un explosif par un mur, une paroi ou une crête, et s'il n'est pas attenant à cet obstacle.

13 - Sauvegardes multiples

Par convention préalable, les joueurs peuvent choisir de résoudre un test de sauvegarde individuel par élément affecté consécutivement à un mitraillage ou à un jet d'explosif.

14 - Visibilité restreinte

Pour les scénarios se déroulant dans des conditions de visibilité restreinte (nuit, brouillard, etc.), un malus aditionnel de **– 1** (ou – 2 selon le cas) peut s'appliquer au test de localisation, par convention préalable entre les joueurs.

15 - Embuscade

Un élément sans marqueur de mouvement et situé à l'intérieur d'un couvert dense ne peut être localisé qu'au contact.

16 - Pourvoyeurs

Le pourvoyeur d'une arme collective (FM, etc.) peut employer l'arme après élimination du tireur initial. Pour cela, l'élément doit être exempt de marqueur de moral, et doit occuper la place du tireur éliminé à l'issue d'une séquence d'action. Il est soumis aux restrictions de tir normales en cas d'absence d'un élément ami désigné comme faisant fonction de pourvoyeur, et un malus additionnel de -1 peut s'appliquer au dé pour toucher afin de simuler son inexpérience.

17 - Héros

Sauvegarde avec 1**d10**, et non 1d8. Coût de la fonction de héros : **5 points**.

RECONNAISSANCE À L'AUBE

Scénario pour ***Croix de guerre*** (testé avec l'aide de Jean Luc Chaulet et Laurent Savouyaud).

La règle de visibilité restreinte s'applique de préférence.

Chaque joueur compose un groupe, suivant les principes énoncés en 3.1 et 3.2. Le joueur en défense trace secrètement un plan du terrain, constitué de six zones de 20 à 30 cm de long par 90 à 120 cm de large (voir exemple), numérotées de 1 à 6. Le joueur offensif place ses éléments en bord de table, et tire 1d6 qui détermine aléatoirement la nature de la première bande de terrain découverte. Les joueurs placent les éléments de décor correspondants ; le joueur offensif effectue ensuite une séquence de mouvement normale, puis il tire au sort la bande de terrain suivante. Une fois le décor de la seconde zone placé, le joueur défensif tire 1d6 ; s'il obtient :

– 1 ou 2, il positionne à son gré un de ses éléments dans cette zone ;

– 3 ou 4, il positionne 2 éléments ;

– 5 ou 6, il positionne 3 éléments.

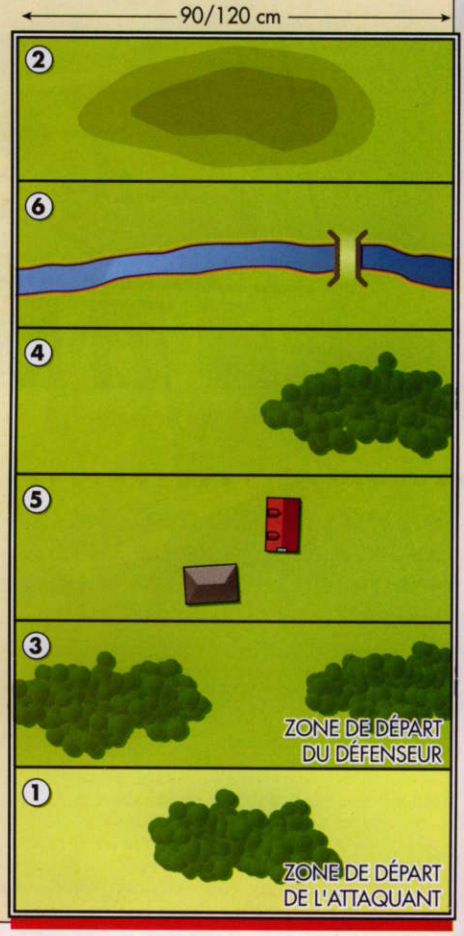
Le jeu commence alors normalement. Quand un de ses éléments dévoilés pénètre dans une zone nouvellement placée, le joueur offensif tire au sort avec 1d6 la bande de terrain suivante, qui est placée à l'issue de la phase d'action en cours. S'il tire un score déjà obtenu, c'est la zone suivante qui est sélectionnée, et ainsi de suite en boucle.

Exemple : le joueur a déjà découvert les zones 5, 6 et 1. S'il tire un de ces trois scores, c'est la bande de 2 qui est découverte et placée. Chaque fois qu'une nouvelle bande de terrain est placée, le joueur défensif y positionne 1, 2 ou 3 de ses éléments suivant le système décrit plus haut.

Dans sa phase d'action, le joueur défensif peut faire intervenir des renforts, qui entrent en jeu par la partie supérieure de la dernière zone découverte. Il coûte 2 PA par élément entrant en renfort.

Si le joueur défensif replie un élément en terrain encore non découvert, il est retiré de la table de jeu et retourne dans la réserve d'éléments encore non intervenus.

Le joueur offensif doit découvrir les 6 zones de terrain, ce qui lui rapporte 1 point de victoire par zone découverte, plus 1 point par figurine rapatriée sur son bord de table. Le joueur défensif gagne 2 points de victoire par figurine adverse éliminée, ou est déclaré vainqueur si le joueur offensif n'a pas découvert les 6 zones.



VINCI

Le génie du jeu

VOILÀ un jeu qui va faire date. Dans la grande lignée d'*Advanced Civilization* et de *Britannia*, *Vinci*, édité par Jeux Descartes, s'annonce comme un grand classique des jeux de société à thème historique.

Laurent DUCLOS

« *Le jeu le plus novateur et le plus original de sa génération* », c'est l'appréciation que l'on peut lire au dos de la boîte du jeu, et pour une fois elle n'est pas usurpée. Comme *Colons de Katäne* en son temps, *Vinci* marque un tournant dans la catégorie des jeux de « civilisation » avec cependant une différence de taille : c'est une création francophone (son auteur Philippe Kayaerts est Belge) ! L'année dernière, *Vinci* a d'ailleurs reçu le Sim d'or au Concours international des créateurs de jeu de Boulogne-Billancourt, ce qui a permis à son auteur d'être sélectionné par Jeux Descartes et publié rapidement.

Simplicité et ingéniosité

A l'ouverture de la boîte, on est surpris par la simplicité du matériel : une carte de l'Europe de l'Atlantique à l'Oural avec des zones de différentes couleurs, une foule de pions en bois, une poignée de marqueurs représentant les caractéristiques des civilisations ainsi que les zones en déclin... et c'est tout. Ni dés, ni cartes de jeu, ni tableau. En effet, *Vinci* ne laisse pour ainsi dire aucune place au hasard.

Voilà une mécanique qui va à l'essentiel. Pas de fioritures : les règles écrites en gros caractères n'occupent que huit pages (illustrations comprises) avec en plus deux fiches récapitulatives qui contiennent à elles seules la quasi-totalité des informations nécessaires.

Comment cela fonctionne-t-il ? Le but de la manœuvre est pour chaque joueur de parvenir à faire prospérer une succession de civilisations disparates et d'atteindre ainsi un nombre de points de victoire (de 100 à 150) en fonction du nombre de participants (de trois à six, mais des règles particulières permettent de jouer à deux et même en solo).

Partant de là, les joueurs choisissent à tour de rôle une paire de marqueurs qui détermine les dominantes du peuple dont ils assumeront momentanément la destinée. C'est la première grande particularité de ce jeu. En effet, les paires sont tirées aléatoirement et garantissent ainsi le renouvellement illimité des parties. Ces marqueurs sont de 26 types différents et vont de l'agriculture à l'esclavage, en passant par l'astronomie et la monnaie. Ces deux facteurs conjugués vont déterminer la politique de développement de votre peuple. Telle population à dominante agricole et montagnarde ne recherchera pas les mêmes zones d'expansion que telle autre minière et diplomate (cf. encadré).

Les marqueurs indiquent également le nombre de pions auxquels le joueur a droit pour s'étendre sur le continent. Le nombre de pions disponibles pour chaque civilisation est ainsi fixe. Autrement dit, plus un joueur s'étend et plus la densité de sa population décroît, car il est obligé de laisser un pion dans chaque territoire sous son contrôle pour marquer des points de victoire.

La combinaison des marqueurs influe donc énormément sur la stratégie de chaque joueur. Cela conditionne une autre subtilité du système. Six civilisations (paire de marqueurs) sont constamment disponibles : choisir la première ne coûte rien, mais la seconde coûte deux points de victoire, la troisième quatre, etc. De plus, si un joueur saute une civilisation, il pose un pion représentant deux points de victoire sur celle-ci, un autre joueur choisissant cette civilisation gagnera alors ces deux points. Choisir une civilisation vraiment intéressante (combinaison gagnante de deux marqueurs) implique donc de perdre quelques points de victoire et d'en offrir à un adversaire...

La conquête d'une province est extrêmement simple : il suffit de placer deux pions de base, plus 1 pour les montagnes ou les forêts, plus le nombre de pions du défenseur, moins d'éventuels bonus dûs aux marqueurs de civilisation. Le défenseur perd définitivement un pion et replace les survivants sur ses terres restantes, un point c'est tout.

Grandeur et Décadence

Deuxième grande trouvaille du jeu : le déclin. De la même manière que les hommes naissent, vivent et meurent, les grands empires connaissent aussi leur crépuscule. *Vinci* est bien plus qu'un simple jeu de conquête-développement, c'est un jeu d'optimisation des moyens. Lorsqu'un empire arrive à son pic de rentabilité (nombre de territoires contrôlés par rapport aux revenus induits et à la population disponible) il est temps de penser à se recycler.

QUELQUES COMBINAISONS PAYANTES.

Pas question ici de passer en revue les 676 combinaisons de caractéristiques possibles. De même, l'usage de certains marqueurs tombe sous le sens (élevage, agriculture, mines, ports). Cependant quelques paires offrent des possibilités intéressantes. En voici quelques unes.

– Milices + Forts : paire défensive par excellence, la combinaison de ces deux facteurs permet d'assurer à votre empire une longévité plus importante. En effet, ils rendent plus difficile la conquête de vos territoires en obligeant l'adversaire à utiliser plus de pions pour vous envahir : + 1 pour la milice et + 1 si la zone contient un fort. Par ailleurs vous commencez votre tour avec de 12 à 17 pions selon le nombre de participants.

– Général + Esclavage : paire agressive, l'alliance du général (sept pions supplémentaires à chaque tour pour vos conquêtes, mais ces pions disparaissent après votre expansion pour revenir le tour suivant) et de l'esclavage qui vous fait gagner un point par pion adverse éliminé est relativement lucrative. De plus, l'esclavage permet le nomadisme puisqu'il vous oblige à razzier le maximum de régions à portée. N'hésitez donc pas à vider une province pour disposer d'encore plus de pions pour envahir vos voisins !

– Mines + Montagnards : il s'agit d'une paire économique. Si vous la choisissez, ruez vous sur les zones montagneuses qui habituellement ne rapportent aucun point : Europe du sud et Oural. Les montagnards permettent également une conquête plus facile des zones montagneuses.

– Galères + Ports : idem que la paire précédente en version maritime.

Bien d'autres possibilités existent, je vous laisse le plaisir de les découvrir. N'oubliez pas que les marqueurs directement en relation avec les points de victoire (marqueurs jaunes) existent aussi en version déclin. Leur apport initial en pions est moindre, mais ils continuent à vous faire profiter de leurs bonus même après que vous ayez changé de civilisations.

De plus, certains avantages individuels de vos marqueurs sont également à considérer. Diplomatie, par exemple, empêche l'ouverture des hostilités avec l'un de vos voisins. Cela s'avère utile lorsqu'il s'agit de bloquer une expansion dans un coin de carte en encerclant un adversaire ou pour protéger vos terres à long terme. Dans un autre registre, Spécialisation double les bonus accordés par un autre marqueur : Fort x 2 ou Général x 2 entre autres...

Le concours international de créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt

Organisé depuis 20 ans par la ludothèque de Boulogne-Billancourt, ce concours a permis à des jeux comme *Formule Dé*, *Quarto*, *Abalone* et désormais *Vinci* de trouver des éditeurs. A ce jour, 39 jeux ont trouvé preneurs.

Les gens de la ludothèque sont compétents, leur connaissance du jeu et de ses acteurs est sans comparaison possible et ils sont de plus tenus au secret quant aux maquettes qui leur sont présentées, n'ayez donc aucun soucis de confidentialité : si vous leur présentez un jeu, sachez qu'il est en de bonnes et expertes mains. Ils seront en outre à même de vous fournir aide, conseils et avis Ce concours clôture ses inscription en juin pour rendre son verdict en mars-avril de l'année suivante, toute la profession est présente (NDLR : pas *VaeVictis*...) et les éditeurs viennent y faire leur marché, c'est donc une occasion à ne pas manquer. Réveillez le créateur qui sommeille en vous !

Règlement et renseignements sont disponibles au **01 55 18 45 49** et sur le web (www.ludotheque.com). Ce concours est ouvert à tous et à tous les jeux, exception faite des solitaires et jeux informatiques. Peu de jeux d'histoire sont primés car peu sont présentés. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Et nous rappelons l'adresse de la ludothèque de Boulogne, ce lieu magique où les jeux d'histoire ont une place de choix : 22, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Ouvert le vendredi soir et samedi après-midi.

Au début de son tour, un joueur peut décider d'abandonner son peuple à son destin. Il place sur chacun de ses anciens territoires un marqueur de déclin, choisit une nouvelle paire de marqueurs, touche les revenus de son ancien domaine et passe la main au joueur suivant. Sa nouvelle civilisation verra le jour au tour prochain.

Cette astuce mécanique exclue de fait l'éjection définitive d'un joueur avant la fin totale de la partie. Vous aurez ainsi toujours les moyens de vous refaire après quelques tours de vaches maigres. De plus, cela vous obligera à gérer successivement plusieurs peuples de natures forts différentes, ce qui implique également qu'il n'existe non pas une, mais une foule de stratégies gagnantes selon la paire que vous avez en main (676 combinaisons pour être exact).

De façon classique, les provinces d'un empire en déclin continuent de rapporter des points de victoire. En revanche, si votre nouvelle civilisation s'étend au voisinage immédiat de l'ancienne, les anciennes provinces adjacentes disparaissent (sauf avec le marqueur de civilisation Héritage). Il est ainsi fort peu avisé de choisir un peuple tourné vers l'usage des galères et la pratique de l'astronomie si vous vous retrouvez contraint, pour éviter de « manger » votre civilisation précédente, de repartir depuis les montagnes de l'Oural...

Les vieux grognards de *History of the World* et d'*Âge de la Renaissance* déploreront probablement l'absence presque totale du facteur hasard et un manque d'interactivité entre les adversaires (celle-ci étant limitée aux seules conquêtes). Point non plus de cartes pour, par exemple, affliger à vos ennemis une peste dévastatrice. La simplicité du système *Vinci* se rapproche en fait d'avantage d'un jeu comme *Britannia*.

Au chapitre des vrais regrets toutefois, Jeux Descartes s'est limité au minimum vital pour ce qui est de la présentation : la carte est franchement sommaire, les pions en bois sont agréables à manipuler mais bien ternes, quelques marqueurs supplémentaires (forts, milice, etc.) auraient égayés le plateau de jeu. Autre problème plus grave, la règle est certes très simple, mais elle est plutôt mal rédigée. Un débutant complet dans l'univers des jeux de simulation aura du mal à s'y retrouver (et deux-trois points de règles ne sont pas très clairs).

On ne peut manquer d'être séduits sinon conquis par *Vinci*. Le brio avec lequel l'auteur a su de façon globale réunir autant de paramètres sur aussi peu d'éléments en dit long sur le temps qu'il a du passer à éplucher tous les systèmes déjà connus. *Vinci* est ainsi un extraordinaire produit d'initiation à l'univers des jeux de société historique. Les parties sont rapides (1 h 30 maximum) et on a immédiatement envie de « remettre ça », en se disant que cette fois, on choisira mieux sa combinaison de marqueurs de civilisation !

Vinci est un produit familial par excellence, très proche d'un jeu de société mais très subtil et situé dans un contexte historique idéal. Cette superbe création francophone mérite donc de figurer dans toute les bonnes ludothèques, pour la grande joie des petits et des grands ! ❐

VINCI

Qualités : mécanismes de jeu remarquables et très simples à maîtriser, parties rapides et agréables, excellent jeu d'initiation et de détente.

Défauts : manque d'interactivité (hormis les conquêtes), règle pas toujours bien rédigée, graphisme de la carte médiocre.

LudiNet

LUDINET le premier magasin de jeux sur internet.

- Jeux de plateau
- Jeux de rôle
- Jeux de stratégie
- Jeux de cartes

www.ludinet.fr

Un magasin virtuel, mais un choix et des prix bien réels !

Connectez-vous, une surprise vous attend !

http://www.ludinet.fr

COMBATS POUR HUGUETTE 6

Campagne pour *En pointe toujours !*

EN ATTENDANT la nouvelle version d'*En pointe toujours*, à paraître dans le numéro de février 2000, nous vous proposons une campagne complète sur les combats pour Huguette 6, à Dien Bien Phu. Vous trouverez également dans cette article les nouvelles règles qui seront intégrées à la prochaine version du jeu.

Luc OLIVIER

Dien Bien Phu, avril 1954. La progression du 1er BEP en direction du PA Isabelle est stoppé à Ban Kho Lai par des éléments viets. *ECPA*.

Cette campagne « Huguette 6 » se déroule du 1er au 6 avril 1954. Un joueur commande les forces viet-minh chargées d'investir le point fortifié, l'autre les unités françaises qui tentent désespérément de tenir la position le plus longtemps possible.

Une carte représentant Huguette 6 est fournie, ainsi que des pions supplémentaires (à découper sur la planche de pions). **Chaque scénario de la campagne se joue strictement sur cette carte** (aucune carte supplémentaire n'est nécessaire).

1 - MÉCANIQUE DE LA CAMPAGNE

Une campagne « Huguette 6 » est composée de **cinq** « **nuits** » possibles, constituant chacune un scénario.

Au début de chaque nuit, le VM dispose de **trois points d'action** à dépenser. S'il achète des tranchées, il les place tout de suite, puis il décide s'il y aura un assaut cette nuit :

– si oui : le Français se place dans le PA avec ses troupes, ensuite le VM déclenche les éventuels tirs d'artillerie, puis place ses unités achetées dans les tranchées sur la carte et l'action commence.

– si non, on passe au jour suivant et le VM dépense encore trois points.

La campagne s'arrête lorsque Huguette 6 est définitivement aux mains des Viets à la fin d'un assaut, ce qui représente évidemment une victoire communiste, ou à la fin des cinq jours si les Français tiennent toujours le PA, ce qui représente une « victoire » française (locale et tactique !).

Chaque « nuit » dure un nombre indéfini de tours. En fait, c'est le VM qui arrête le scénario quand il le désire à condition que :

– soit il n'y a plus de Français sur la carte ;

– soit il n'y a plus de VM sur la carte (il est possible de faire évacuer les troupes VM).

Le VM peut évacuer la carte pour abréger un assaut mal engagé. Il suffit de faire sortir les unités en se déplaçant jusqu'à un bord de carte et en dépensant un point supplémentaire pour quitter la carte : l'intérêt est de sauver les unités lourdes pour un prochain assaut ou de limiter les pertes pour le décompte de points de victoire.

Une fois le scénario fini, on résout les actions de fin d'assaut (voir 4), puis on passe éventuellement à la nuit suivante.

2 - LES POINTS D'ACTION VM

Chaque nuit, le joueur vietminh dispose de **trois points d'action** ; ils ne peuvent pas être cumulés d'une nuit sur l'autre et tout les points non dépensés sont perdus (voir tableau d'achat ; le maximum indiqué s'applique à l'ensemble de la campagne).

Les tirs d'artillerie : ils se déclenchent automatiquement juste après le placement français et avant le placement VM. Le joueur pose le marqueur correspondant, résout le tir (automatique et **sans dérive**), puis enlève le marqueur.

Aucun des joueurs ne dispose d'obus ou de grenades fumigènes.

Les sections lourdes (appui et mortiers) : elles arrivent avec un PC et sont à disposition du joueur selon les règles standards (MG4 correspond à la puissance de l'arme). Les armes survivantes à la fin d'une nuit peuvent servir pour la suite de la campagne.

Les bataillons d'infanterie : chaque nuit, deux bataillons maximum peuvent intervenir, avec un maximum de six pour la campagne. Pour chaque nuit, le premier bataillon acheté est constitué de troupes de ligne, le deuxième de recrues.

Les règles optionnelles suivantes de VV 21 s'appliquent :

– toutes les unités VM disposent de trois pas de perte ;

– il est possible d'empiler deux sections VM en plus des PC et armes de soutien.

– les unités VM d'hex. adjacent ne peuvent pas grouper leur tir.

3 - LES RENFORTS FRANÇAIS

Les formations françaises ne sont jamais hésitantes, ni démoralisées (elles combattent jusqu'à la destruction totale...).

TABLE DES TERRAINS

Type de terrain	Coût du mouvement	Modificateurs au combat
Piste d'aviation	1	– 1
Piste Pavie	1	+ 1
Drain	1	+ 2
Tranchée	1	+ 2
Bunker et QG	1	+ 3 (Français, sinon + 2)
Barbelés	voir règle	0
Autre	1	+ 1

RENFORTS FRANÇAIS

1. VM uniquement dans les barbelés ou autour du PA :
- tour 1 à 4 : un soutien d'artillerie légère ;
- tour 5 à 8 : un soutien d'artillerie moyenne ;
- tour 9 + : appui au sol d'aviation.

2. VM dans le PA : compagnie para [deux sections + appui]. Maximum : une compagnie par bataillon VM engagé dans le scénario, après un soutien d'artillerie lourde.

Durant l'assaut VM, des renforts français vont intervenir pour soutenir puis éventuellement renforcer les défenseurs du PA.

A la fin de **chaque tour**, en dernière action, le Français jette un dé : s'il est **inférieur ou égal** au tour se finissant, un niveau de renfort est déclenché ; si le dé est **strictement supérieur** au tour en cours, RAS (donc à partir du tour 6, il y aura un renfort chaque tour).

Soutien d'artillerie : il arrive automatiquement en début de tour, mais il faut calculer la dérive, l'OA étant un chef ami désigné au choix du joueur à chaque tir.

Appui au sol : puissance d'attaque de **12** sur **trois hex.** alignés ; pas de DCA présente et pas de dérive.

Compagnie para (8e BPC ou II/1er RCP) : elle arrive par le bord sud à sa première activation. Tirer un dé :
1 -2 : piste Pavie
3-6 : drain de l'aérodrome

4 - LA FIN DE L'ASSAUT

Lorsque le VM décide d'arrêter un assaut, soit il a gagné la partie et la campagne s'arrête, soit il a évacué la carte et on effectue alors les actions de fin d'assaut.

Français

Le joueur VM comptabilise les pas de pertes français pour ses points de victoire.

Tous les pions réduits présents sur la carte de la garnison initiale sont remis à plein effectif. Tous les marqueurs Neutralisés sont retirés.

Un tiers (arrondi supérieur) des pertes de l'assaut (groupes de combat et armes lourdes inclus, PC exclus) sont remises en jeu, au choix complet du joueur français.

Pour chaque compagnie para engagée, 1/3 des survivants restent pour renforcer la garnison. Les groupes de combat sont remplacés par des pions de la garnison initiale récupérés parmi les pertes.

Viet-Minh

Le joueur français comptabilise les pas perdus et les formations désorganisées et démoralisées pour les points de victoire.

Les bataillons d'infanterie sont retirés du jeu, et il faudra les repayer entièrement.

Les sections d'appui sont mises de côté pour être réutilisées lors du prochain assaut.

5 - LA VICTOIRE

Le jeu s'arrête soit à la chute de Huguette 6 et le VM gagne, soit à la fin du cinquième jour et le Français gagne.

Pour plus de finesse, il est possible de décompter les pertes des deux camps.

Français : chaque pas de perte infligé au VM rapporte un point si la formation est indemne, deux points si elle est désorganisée et trois points si elle est démoralisée. Les PC ne comptent pas.

VM : chaque pas de perte français rapporte 1 point. Les PC ne comptent pas.

Pour gagner, il faut obtenir deux fois plus de points que l'ennemi.

6 - LE TERRAIN

Le point d'appui (PA) Huguette 6 : il est constitué des six hex. de tranchée et bunkers dessinés sur la carte. Les bunkers et le PC accordent un protection de + 3, mais aux unités françaises seulement (sinon + 2).

Les tranchées : elles sont construites par le VM en payant des points d'action entre deux scénarios ou préexistent sur la carte avant le début de la campagne. Lorsqu'elles sont construites, elles sont posées dans un hexagone adjacent à une tranchée déjà existante (construite avant ou pendant le scénario). Elles ne peuvent pas être construites dans un hexagone de barbelées.

Les barbelés : ils arrêtent le mouvement de l'unité qui arrive dans la case de barbelés mais uniquement si une unité ennemie occupe un hexagone adjacent du point d'appui, quelle que soit sa nationalité. Le mouvement pourra reprendre lors de la prochaine activation (précision : les hex. 1005 et 1006 sont des hex. de barbelés)

Drain : le drain permet aux unités françaises (uniquement) de passer sous les barbelés sans devoir s'arrêter (pour 1 PM).

Piste Pavie : la piste n'est pas considérée comme une route.

Modificateurs de tirs : en raison de la faible visibilité et des nombreux cratères d'obus, une protection de **+ 1** s'applique partout sur la carte, y compris sur la piste Pavie, à défaut d'autres types de terrain.

Les autres terrains (avion, trous d'obus) n'ont pas effet dans le jeu. Il n'y a aucun obstacle à la vue sur la carte...

Visibilité : les combats se déroulent de nuit, la visibilité est limitée à **4 hex.**

7 - ORGANISATION DES UNITÉS

Viet Minh (VM) : vous êtes le général Le Trong Tan, commandant la 312e division, Le général Giap vous a donné l'ordre de vous emparer de Huguette 6 dans les cinq jours. Vous disposez de six bataillons des régiments 141 et 165, et de la compagnie lourde de la division.

Chaque bataillon compte trois compagnies constituées pareillement d'unités de ligne ou de recrues :

- compagnie VM : 1 PC + 6 unités (**désorganisé à 10 / démoralisé à 12 pour trois pas de pertes par pion**)

Ligne : 5-6-5
Recrue : 4 -6-5

Section lourde : PC + MG 4 + SR 57 + MG 6
Section Mortier : PC + 4 Mrt 4
+ 3 leurres par bataillon et une par section lourde ou mortier.

Français : vous êtes le lieutenant-colonel Langlais, la chute de Huguette 6 serait terrible pour le camp retranchée car le point d'appui verrouille de nord de la piste d'aviation qui sert de drop zone pour les renforts et ravitaillement. Malheureusement, l'essentiel des forces disponibles est monopolisée par la bataille des cinq collines à l'est (les Dominiques et Elianes). Vous disposez donc d'une compagnie de légion qui tient la position, de soutien d'artillerie et mortiers et éventuellement de renforts parachutistes...

● Garnison initiale de Huguette 6 au soir du 1er avril

Eléments de la 1re cie du I/2e REI et restes du III/13e DBLE : dans le PA
- losange rouge (PC + MG + 2 groupes)
- rond rouge (PC + MG + 2 groupes)
- losange vert (PC + 2 MG + 2 MRT)
- carré vert (PC + 4 groupes)
- rond vert (PC + 3 groupes)
+ 10 leurres

● Renforts paras

Chaque compagnie (bleu ou jaune) :
- commandement (PC + 2 MG + 2 MRT)
- section 1 (PC + 4 groupes)
- section 2 (PC + 3 groupes)
+ 8 leurres.

Remerciements à M. Volle, ancien du II/1er RCP à Dien Bien Phu.

POINTS D'ACTION VIET-MINH

Coût en points	Unités	Précisions	Maximum
0,5	Deux appui d'artillerie légers	A tirer au début du scénario	Aucun
0,5	Un appui d'artillerie moyen	A tirer au début du scénario	Aucun
1 point	Un appui d'artillerie lourd	A tirer au début du scénario	Aucun
1 point	Trois pions de tranchées	A placer avant le début de l'action	12
1 point	Une section d'appui [1xMG-1xSR57-1xMG6]	Les survivants restent pour le prochain assaut	2
1 point	Une section de mortiers [4xMTR4]	Les survivants restent pour le prochain assaut	1
1,5	Un bataillon (ligne ou recrue)	Le bataillon disparaît à la fin de l'assaut	6

NOUVELLES REGLES EN POINTE TOUJOURS

La rédaction de VV s'est remise au travail sur les règles d'*En pointe toujours* (il était temps diront certains !). En effet, nous allons republier une version complète de ce jeu dans le numéro de février 2000. A première vue, cette nouvelle version sera consacrée aux combats tactiques 1944-1945, et non à la période moderne... Les règles seront toutefois strictement les mêmes pour la Seconde Guerre mondiale et pour la période moderne, et il sera toujours possible d'utiliser les pions Indochine. Des extensions modernes (Yougoslavie entre autres) sont également déjà prévues.

Nous vous livrons ici dès à présent les plus importantes modifications de la règle. Attention, elles sont redoutables !

3.3 - Distance de commandement

La distance de commandement d'un chef de formation vers ses unités est toujours de **3 hex.** La distance de commandement d'un commandant en chef vers les chefs de formation est toujours de **cinq hex.**

5.1 - Activer une formation

Le joueur qui gagne l'initiative au début

de la phase d'opérations peut activer **automatiquement** une formation de son choix comme sa première activation. Pour sa seconde activation, il doit par contre tester normalement.

6.2 - Tir et test de cadence

Chaque unité peut faire feu automatiquement une fois par tour, soit quand elle est activée, soit en réaction à un tir ou à un mouvement adverse.

Une fois qu'elle a effectué son premier tir « gratuit », une unité reçoit un marqueur **Tir = test**. Par la suite, si elle souhaite tirer une nouvelle fois (quelle que soit la situation : en défense ou lorsqu'elle est activée), le joueur doit annoncer qu'il fait tirer cette unité. Il teste alors la cadence de l'unité : avec 2d6, il doit obtenir **moins ou égal que la cadence de tir** de l'unité.

– **si le test de cadence est réussi** : l'unité effectue son tir normalement (avec un nouveau jet de dés par cible dans l'hex.), elle pourra tenter d'autres tirs par la suite ;

– **si le test de cadence échoue** : l'unité ne tire pas, le marqueur de tir est retourné sur la face Pas de Tir. Cette unité ne peut plus tirer jusqu'à la fin du tour.

● Une unité activée peut continuer à tirer autant de fois qu'elle le souhaite tant qu'elle conserve sa cadence. En revanche ,un seul tir est autorisé par unité en réaction d'un tir adverse ou par hex. de déplacement d'une unité ennemie en mouvement.

Une unité qui possède un marqueur Tir ne peut pas se déplacer pendant son activation. Une unité qui possède un marqueur Mouvement effectue tous ses tirs à demi-puissance.

Note : cette règle essentielle fait que l'on ne différencie plus entre tirs défensifs et tirs offensifs. La valeur de cadence utilisée est l'ancienne ***valeur de cadence défensive****, la valeur offensive ne servant plus à rien... Les joueurs devront utiliser les pions TD = test et Plus de TD en attendant de nouveaux marqueur.*

Cette modification est évidemment très importante mais elle s'est avérée à l'usage comme extrêmement agréable : homogénéité des concepts de tirs, moins de tests différents.

Les conditions de tirs défensifs ne changent pas.

EXEMPLE DE TIRS

Une mitrailleuse (cadence 8) effectue un premier tir sur une unité ennemie en mouvement. La MG reçoit un marqueur Tir = Test.

Un peu plus tard, le joueur tente un tir sur une unité adverse qui vient de faire feu. Il jette les dés, obtient 5. Réussi, la mitrailleuse peut tirer ! Le joueur jette les dés pour obtenir les résultats de son tir.

Nouveau tir défensif, le joueur teste sa cadence : 9 ! C'est raté, la MG ne tire pas et reçoit un marqueur Plus de tir.

Le joueur active ensuite la formation de cette mitrailleuse. Le PC de la formation, adjacent à la MG, effectue une action de commandement pour retourner le marqueur Pas de tir. Le joueur active alors la MG, qui doit tester sa cadence pour tirer et pourra le faire plusieurs fois de suite si elle y parvient (avec un test de cadence à chaque tir).

6.3 - Actions de commandement

Un PC non stoppé et non neutralisé peut effectuer une action de commandement à la place d'une action normale. Une action de commandement consiste à :

– réactiver une unité qui n'a pas de marqueur Tir ;

– retirer un marqueur Tir = Test ou retourner un marqueur Plus de tir d'une unité (attention, l'unité n'est pas considérée comme réactivée).

– ou retirer un marqueur Stoppée à une unité (qui peut alors être activée si elle ne l'a pas déjà été).

Une action de commandement ne peut s'appliquer qu'à une unité empilée ou adjacente avec le PC.

6.7 - Enrayage et manque de munitions

A chaque tir après le premier, les armes lourdes ont un risque d'enrayage ou de manque de munitions. Si, lors d'un **test de cadence**, le joueur obtient le chiffre d'enrayage indiqué pour une arme lourde, l'arme est enrayée ou manque de munitions (selon le type d'armes)

Les valeurs d'enrayage ne changent pas.

8. Pions cachés

Une unité camouflée qui effectue un mouvement tactique ne perd son camouflage que si elle avance dans un hex. où la protection est de 0 (modif. de terrain et gène visuelle compris).

11. Résultat de combat

Le modificateur d'un test (stoppage ou neutralisation) s'applique directement au moral de l'unité (un test N2 indique que l'unité voit son moral baisser de 2).

Lors d'un test de neutralisation, une unité subit un pas de perte (en plus d'être neutralisée) si la somme des dés est **strictement supérieur au double de son moral modifié**. Dans le cas d'un test de stoppage, l'unité devient neutralisé.

Exemple :

– une unité de moral 7 subit un test N2, elle doit faire 5 ou moins pour réussir son test. Si le joueur obtient 11 ou 12 au dés, l'unité rate son test et subit une perte.

– une unité de moral 6 subit un test S2, elle devient neutralisée sur un résultat de 9 ou plus, et stoppée sur un résultat de 5 à 8.

Dans tous les cas, un résultat de **12** à un test de neutralisation entraîne une perte, et un résultat de **12** à un test de stoppage entraîne une neutralisation. ❐

HISTORIQUE

Le siège de Dien Bien Phu débute réellement par l'attaque VM sur Béatrice le 13 mars 1954, suivi le lendemain de la chute de Gabrielle. Anne-Marie est abandonné par sa garnison le 17 mars, les deux PA nord sont occupés par les VM, tandis que les deux du sud sont pris en compte par les légionnaires de Huguette : ainsi Anne-Marie 3 devient Huguette 6 et Anne-Marie 4, Huguette 7. Ce dernier sera attaqué du 30 mars au 2 avril, en même temps que la grande offensive des cinq collines, puis ce sera le tour d'Huguette 6.

L'attaque de ce PA commence dans la nuit du 1er avril par des éléments de la division 308 qui investissent en même temps Huguette 7, et elle sera reprise plus sérieusement les nuits suivantes par la division 312. Dans la nuit du 3 au 4, le régiment 165 mène l'assaut et menace de s'emparer du PA qui est dégagé par une compagnie du 8e BPC, appuyé par trois chars et l'artillerie du camp retranché. La nuit suivante, avec trois bataillons et les armes lourdes de la division, l'affaire est encore plus sérieuse et il faudra une compagnie de légion, quatre compagnies paras et deux chars, aidé au matin de l'aviation pour repousser complètement l'ennemi. De 18 h 30, heure du début de la préparation d'artillerie VM, jusqu'à 8 h du matin, de féroces combats auront lieu. Par la suite, le VM ne renouvellera pas de tels assauts, il se contentera d'investir le PA par des anneaux de tranchées, rendant extrêmement meurtrier l'approvisionnement de la position. Finalement le PA devra être évacué avec de nombreuses pertes dans la nuit du 17 au 18 avril. L'agonie de Huguette 1 pourra alors commencer...

Cette photo donne une bonne idée du terrain autour des PA : herbe rase, quelques restes de végétation et peu d'abri naturel. Ici des paras du 1er BEP lors de sa tentative de rallier Isabelle en avril 1954. ***ECPA.***

N
Tranchées VM
Tranchées VM
QG
Piste d'aviation
Vers H7
Vers H1

LA GRANDE GUERRE

Une nouvelle référence

AVEC la sortie de La Grande Guerre, Azure Wish a publié un formidable outil d'histoire, qui plus est sous la forme d'un jeu passionnant. Dès lors, l'intérêt de cet achat ne fait aucun doute !

Grégory ANTON

Silencieuse depuis des mois l'équipe d'Azure Wish Editions était donnée comme chancelante par certains, voire même moribonde par d'autres. Pourtant, des rumeurs ne cessaient d'annoncer la parution prochaine d'un nouveau jeu sur le thème du premier conflit mondial à l'échelle stratégique.

Aujourd'hui, force est de constater que ce jeu est bel et bien paru. Et quel jeu ! Dès l'ouverture de la boîte on constate que le temps a été mis à profit pour réaliser un jeu magnifique. Les deux cartes sont superbes et couvrent l'ensemble du globe, quoique d'une manière assez abstraite en dehors de l'Europe, tandis que les pions sont colorés et nombreux. Bref, tout ce qui est nécessaire pour donner envie de jouer !

Du côté des règles et des différentes aides de jeu, le temps des photocopies A3 pliées en deux semble enfin révolu chez cet éditeur. Mais, au-delà des qualités esthétiques des livrets, il faut souligner l'intelligence de leur présentation, toujours orientée vers une assimilation progressive des règles par les joueurs. Cet effort n'est pas anodin puisque ce jeu n'est certainement pas le plus simple disponible sur le marché.

UNE SIMULATION POINTUE...

Ce jeu est en effet le digne héritier du très réussi *Europa Universalis* qui avait marqué l'apparition d'Azure Wish comme nouvel éditeur français. Le lien entre ces deux jeux est très marqué puisqu'ils ont le même auteur. Par conséquent, tous ceux qui ont goûté à *Europa Universalis* savent déjà que l'on peut attendre de *La Grande Guerre* des mécanismes solides et complets.

En réalité, la totalité des événements qui ont marqué ce terrible conflit sont présents dans le jeu, d'une manière ou d'une autre. Bien sûr, sur le plan militaire, les incontournables – et souvent désastreux – plans de guerre de tous les protagonistes au début du conflit sont présents. De même, la montée en puissance de l'aviation, des chars, des stosstruppen et, plus généralement, de toutes les armes dont l'objet était de donner enfin la victoire à son camp est simulée. Quant à l'artillerie, dont cette guerre lui donna plus que jamais l'occasion de briller, son importance est parfaitement représentée. Même les opérations maritimes, à l'importance pourtant marginale sur l'issue de la guerre, sont simulées dans un luxe de détails.

Toujours sur le plan militaire, les unités se distinguent par leurs valeurs de combat, leur dotation en artillerie et aussi par leur moral. Ainsi, même à l'échelle du corps, il existe une réelle différence entre les unités, ce qui réduit considérablement l'aspect anonyme et uniforme des unités propre à la plupart des jeux stratégiques.

Toutefois, pour aborder un conflit aussi intense, la simulation ne s'arrête pas à l'aspect militaire. Les fonctions économiques et diplomatiques sont là. Les joueurs doivent ainsi gérer leurs actions sur le plan diplomatique. Par exemple, l'invasion de la Belgique par les Puissances Centrales peut constituer un atout considérable pour tourner les positions françaises mais, en contrepartie, elle s'accompagne d'un sévère impact diplomatique sur les neutres. De la même manière, la guerre sous-marine pour les Centraux, et le blocus pour l'Entente, constituent de terribles armes économiques mais offusquent un grand nombre de neutres. Par ailleurs, chaque pays dispose de potentiels diplomatiques pour faire basculer les neutres dans son camp. Il n'est donc pas rare de voir surgir des conflits entre ambassades aussi cruciaux pour l'issue de la guerre que certaines opérations militaires.

Sur le plan économique les joueurs doivent déterminer quelle importance accorder à la production militaire, aux dépens de la part des civils, afin d'obtenir des munitions, pour faire tirer l'artillerie, et des points de remplacement, pour maintenir leurs armées. Ce choix n'est pas anodin puisqu'il a un impact sur le rythme des opérations militaires et sur la Volonté Nationale du pays.

Le concept de « Volonté nationale » est l'un des plus cruciaux du jeu puisque la capacité de résistance des pays y est directement liée. Un nombre considérable de facteurs affectent cette « Volonté nationale ». D'une manière générale, on peut mentionner que tout indice d'enlisement de la guerre ou de défaite la fait baisser (passage en économie de guerre, défaite militaire, perte de territoire, etc.) alors que tout signe de victoire la fait monter. Or, si un pays voit sa « Volonté nationale » atteindre un certain seuil, des troubles sont susceptibles d'apparaître. Cela commence par un risque de grèves, puis de mutineries, ensuite de révolution et, enfin, de capitulation.

MAIS PARFAITEMENT ABORDABLE

Néanmoins, malgré la diversité et la richesse des aspects abordés par cette simulation, les joueurs seront surpris de la facilité avec laquelle ils assimileront toutes les règles – à défaut de les maîtriser pour en user toujours au mieux de leurs intérêts ! Effectivement, tout est fait pour que le joueur ne se sente pas perdu au milieu de règles innombrables. Ainsi, en plus des très nombreux exemples, une multitude de scénarios sont là pour offrir aux joueurs un apprentissage en douceur.

Le joueur débute son apprentissage en jouant aux quatre scénarios de 1914 (Tannenberg, Belgrade, La Marne et la Galicie). Avec peu de troupes, une durée réduite et un réel intérêt offert aux joueurs, contrairement à trop de scénarios d'initiation, ceux-ci sont rapidement maîtres des règles sur la guerre de mouvement. Ces règles, contenues dans un seul livret de moins de 30 pages, ne devraient pas poser de problème à quiconque, sous réserve d'avoir déjà pratiqué des jeux d'histoire.

En fait, les deux camps activent leurs armées les unes après les autres pour se déplacer et combattre. Pour rendre le jeu plus interactif un joueur peut essayer d'activer une de ses armées entre deux armées adverses ou intercepter un déplacement ennemi s'il le conduit dans un hex. adjacent à l'une de ses piles. Les combats – qui se résolvent dans un hex., pas entre différents hex. – sont résolus par une série de « rounds » où une seule unité à la fois de chaque camp est engagée avec d'éventuels soutiens, notamment d'artillerie. Parmi les nombreuses subtilités on peut citer l'obstination des généraux, l'arrivée de corps de réserve ou encore l'impact de certains événements. Ces combats, sans être compliqués, nécessitent tout de même une certaine pratique pour que les joueurs puissent les enchaîner rapidement. Par conséquent, la pratique de ces excellents scénarios constitue une aide considérable pour aborder plus facilement la campagne.

Après ces scénarios, les joueurs se voient proposer de jouer l'année 1914 à l'ouest ou à l'est pour avoir un premier aperçu des possibilités stratégiques offertes par le jeu. Ensuite, ils pourront librement choisir de jouer l'un des six scénarios proposés sur la période 1916-18. Ceux-ci leur permettent de s'initier aux changements apportés par l'apparition des tranchées, décrits dans un deuxième livret de règles.

Enfin, il est temps de s'attaquer à l'ensemble de la Grande Guerre, de 1914 à 1918. Il ne reste alors plus qu'à lire le troisième livret de règles qui introduit les aspects économiques, diplomatiques, technologiques, etc.

Pour compléter cet apprentissage par étapes, Azure Wish a également fourni aux joueurs d'excellentes aides de jeu qui résument admirablement les points essentiels des règles dans les différents domaines.

Outre cet effort pédagogique, l'une des réussites du jeu est d'être parvenu à reproduire effi-

cacement les différences entre la guerre de 1914 et celle qui fit rage de 1915 à 1918. Dans un premier temps, les armées sont mobiles et les affrontements nombreux mais de faibles ampleurs (relativement...). A cette époque les états-majors cherchent la victoire par des gains territoriaux. A l'inverse, à partir de 1915, le front (surtout à l'ouest) se fige et chaque camp prépare soigneusement « son » offensive qui va décider de la guerre soit en enfonçant le dispositif adverse, soit en saignant l'armée ennemie et, plus sûrement encore, en infligeant un coup moral à la nation visée (via sa « Volonté nationale »).

LIBÉRÉ DE L'HISTOIRE

Cependant, la principale réussite du jeu est de ne pas cloisonner le joueur dans les événements historiques. En effet, pour prendre un exemple évident, tout le monde sait que l'effondrement russe, via la révolution bolchevique, fut bien prés de faire triompher les Puissances centrales. Aussi, la plupart des jeux stratégiques sur ce conflit incitent le joueur des Puissances centrales à mettre l'accent à l'est pour hâter la Révolution russe afin de libérer des forces allemandes pour le front de l'ouest. Dans cette situation ce sont les forces franco-britanniques qui sont actives à l'ouest pour y maintenir et user les troupes allemandes, ce qui est à l'inverse de la réalité historique...

Au contraire, *La Grande Guerre* élimine tous ces postulats. Par conséquent, une révolution peut avoir lieu dans tous les pays. La seule condition est un effondrement de la « Volonté nationale » du pays en question. En fait, même si la Russie est plus fragile face à une révolution que les autres pays, la stratégie orientale du joueur allemand n'est plus aussi évidente que dans les autres jeux.

Un autre exemple est la durée de la guerre elle-même. Il est ainsi parfaitement possible, pour peu que l'un des deux camps ait mieux manœuvré ses troupes, que le conflit s'achève dès la fin de l'année 1914 !

Dans le même ordre d'idée, la guerre sous-marine ou le blocus, efficaces face respectivement à l'Angleterre et à l'Allemagne, mais si coûteux sur le plan diplomatique, ne sont ni des obligations faites aux joueurs, ni des mécanismes aux résultats garantis. D'une façon similaire, les plans de guerre initiaux des grandes nations (souvent malheureux comme pour les français le Plan XVII) peuvent être modifiés et donner un tout autre visage au conflit. Ainsi, les joueurs choisissent pour chacune de leurs nations un plan de guerre initial parmi les trois à cinq possibilités qui leur sont offertes. Sur le plan diplomatique également les joueurs ont une réelle influence. Pour ne parler que des nations majeures, il est bien sûr parfaitement possible que l'Italie entre en guerre dans l'un ou l'autre camp ou que la Turquie reste neutre. Mais, au-delà, avec de la chance et une politique axée dans ce sens, les Puissances Centrales peuvent retarder d'une manière considérable l'entrée en guerre des Etats-Unis et même de l'Angleterre !

Il ressort de tous ces exemples que *La Grande Guerre* donne aux joueurs une liberté de choix rarement atteinte dans d'autres jeux. Par conséquent, il va sans dire que chaque partie est susceptible de connaître une issue différente, et cela n'est pas la moindre des qualités pour un jeu d'histoire !

En proposant un jeu stratégique sur la Première Guerre Mondiale, Azure Wish a pris un énorme risque. Quelle autre guerre en effet est associée à autant d'images de boucheries inutiles et de fronts incroyablement statiques ? Pourtant, grâce à des mécanismes intelligents et bien présentés, *La Grande Guerre* révèle tous les défis de ce conflit aux joueurs en les mettant à la place des chefs des nations en guerre. De plus, même lorsque le front devient statique à l'ouest, les joueurs trouveront toujours de l'intérêt soit dans la mobilité des batailles de l'est, soit dans la préparation enfiévrée de la grande offensive qui ne manquera pas - qui oserait en douter !?! - de briser l'armée ennemie et sa volonté de continuer la lutte. A n'en pas douter, comme *Europa Universalis* est devenu le jeu de référence pour la période 1492-1789, *La Grande Guerre* deviendra le jeu de référence pour la Première Guerre Mondiale. ❐

LA GRANDE GUERRE

Jeu stratégique sur la première guerre mondiale assez complexe.

Qualités : Un matériel irréprochable, des mécanismes précis et adaptés, une grande liberté donnée aux joueurs, la diversité des scénarios, l'effort pour rendre l'ensemble abordable.

Défauts : Le temps nécessaire pour mener à bien une campagne complète.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

OMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
RANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
NVOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
AIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
VRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

N FRANÇAIS
URE WISH EDITIONS
rmül 320
ropa Universalis 380
Extension Europa Universalis 85
edland 320
and Siècle 370
pania 320
a Grande Guerre (14-18) 380
ssyia 1917 (ziplock) 270
ve 285
andinavia 320
opatre #1 ou 2 40

UX DESCARTES
me D.B. Normandie 150
arges (antique et médiéval) 152
r Havoc 210
Le chateau des Templiers 162
La cité médiévale fortifiée 162
Samourai 224
Vikings 254
en Bien Phu 139
edland 150
ands Strategies 299
nnibal 275
rikov + Rostov 235
rsk 218
L'age de la Renaissance 299
tle Big Horn 260
haradjah 209
diterranée 275
oslwa 218
lférino 139
Vinci 180

RIFLAM
rika 275
exandria, 1801 285
s Ailes de la Gloire 275
ch Frankreich 369
oli 1797 369
gunto 369
P.Q.R. 369
- Elephant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les victoires de Pyrrhus 123
alingrad "Uranus" 270
m Kippour 275

LSIT
fica 1880 298
hickamauga 1863 275
na 1806 309
s 6 Jours de Gloire 229
ckburg 1863 275
aterloo 309

IVERS
rsouf 1191 119
ouvines 109
ohenlinden 129
ection d'Assaut 69

N ANGLAIS
DG
Vorld in Flames Deluxe 895
- WIF, Deluxe Rules 149
- Africa Aflame 139
- Planes in Flames 175
- Ships in Flames 210
- Asia & Africa Aflame 220
- WIF, Annual 94/95 140
- WIF, Annual 98 199
- America in Flames (Update Kit) 359
- Carriers in Flames (Update Kit) 125

ASL (DIVERS)
Fortress Cassino 269
Waffen SS : No quarter, no glory 179
• Hell on Wheels Battlepack 165

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 185
Mac Arthur's Return (Leyte 1944 289
Operation Cannibal 289
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 289
Red steel - Clash of armor Kishin 289
Great War at Sea : Méditerranean 355
- Great War at Sea : North & Baltic 495
- Great War at Sea : Plan Orange 305
- Great War at Sea : Russo-Japan 305
• - Great War at Sea : Plan Black 335
Scotland the Brave 235
The Invasion of Italy 309

AVALON HILL
Advanced Squad Leader N.D
- Code of Bushido 299
- Paratrooper 215
- Hollow Legions 205
- Last Hurrah 175
- Pegasus Bridge 255
- West of El Alamein 420
- Kampfgruppe Peiper I 265
- ASL Annual 92 115
- ASL Annual 96 159
- ASL Annual 97 175
- ASL Classic 105
Squad Leader 225
- Cross of Iron 190
- Crescendo of doom 255
- G.I. Anvil of Victory 329
Advanced Civilisation 350
Advanced Third Reich 420
- Empire of the Rising Sun 439
Afrika Korps 220
Air Force Dauntless Combo 299
Anzio 265
Attack subs 190
Breakout : Normandy 260
Colonial Diplomacy 415
Empire in Arms 350
Flat Top 375
Flight Leader 255
Geronimo 295
Gettysburg 180
Guadalcanal 285
Here Comes the Reich 225
Israeli Defence Force 349
London's Burning 149
Luftwaffe 139
Main Battle Tank 175
Midway 210
Mustangs 220
Napoleon's Battles 140
- Napoleon's Battles Expansion II 199
New World 359
Panzerblitz 125
Panzerleader
Patton's Best
Platoon 269
Raid on Saint-Nazaire 179
Richtofen's War 165
Roads to Gettysburg
Ruslan Campaign
Siege of Jerusalem
Son of D-Day
Stonewall in the Valley
Stonewall Jackson's way
Successors 185
Tac Air 289
Tactics II 270
Thunder at Cassino 289
War & Peace 289
We the People 355

VICTORY GAMES
Across Five Aprils 305
Central America 305
Desert Shield Expansion 335
Flashpoint : Golan 335
France 44 235
Hell's Highway 309
Korean War
Open fire
Pax Britannica
Purple Heart (Ambush)
Shell Shock
Third Fleet
Tokyo Express

CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Borodino '41 225
Chancellorsville 275
Close Action - Fighting Sail 349
Clash of Armour 139
- From Golan to Sinai 150
- Rommel's Battles 139
Command at Sea 455
- Rules 139
- Scenario 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- Referee 's Guide 65
- No sailor but a fool 199
- Supermarina II 139
Supermarina I 445
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition N.D.
- Naval Review 1992 150
- Player's Handbook 265
- Sea of the Dragons 225
- White Ensign 290
Kolin, Frédrick's first defeat 225
La bataille d'Albuera 190
La bataille d'Auerstaedt 265
La bataille d'Español-Talavera 115
La bataille de Corunne 190
La bataille del es Quatre Bras 220
La bataille de Ligny 225
La bataille de Lutzen 199
La bataille de Mont St. Jean 220
- Mont St. Jean Deluxe 265
La bataille de Wavre 220
Lee Takes Command 245
Leuthen 269
Mississipi Fortress 309
Napoleon at Leipzig 159
Operation Spark - Leningrad 265
Prelude to Disaster (WWII) 290
Summer Storm 1863 420
The Army of the Heartland 240
The King's War 190
The Speed of Heat 199
The War for the Union 309
Zoindorf +7 years war 439

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 255
East Front 280
- Volga Front 69
Napoleon - Waterloo 365
Quebec 1759 114
Sam Grant 160
War of 1812 225
West Front 245
- Euro Front 225
- Med. Front 259
Critical Hit 265
Combat 270
Advanced Squad Leader 270
ASL '97 Pack «Aussie» 80
Soldiers of the Negus 360
Gembloux the Feint 129
Kellam's Bridge 305
Timmes Orchard 225
Shanley's Hill 275
Euro Pack II - The Bulge 349
Euro Pack III - The Late War 139
Rout Pack III 150
Euro Pack IV - North Africa 139
Leatherneck II 139
Leatherneck III 105
All American : Gamers Guide 130
Pointe du Hoc 105
Scotland the Brave 65
Aussie '98 Pack 199
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 139
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 445
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 110
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 130
Arnhem the third bridge 115
Scotland the Brave II 209
• Euro Pack #5 : Eastern Front War 270
• Pointe du Hoc gamers guide 139
• Critical Hit Vol.6 #1 N.D.
• Euro Pack #6 : Partisan 150
- In their Quiet Fields 69
- Leros 350
- Malvern Hill 145
- Marengo 299
- Matanikau : Guadalcanal 42 270
No Better Place to Die 375
Semper Fi ! 270
Seven Pines 330
Stalingrad Pocket II 359
This Hallowed Ground 480
Yom Kippur 565

DECISION GAMES
Across Suez 325
Antietam Campaign 799
Battle for Germany 245
Battle for the Ardennes 180
Cobra 439
Emperor's First Battles 240
Empires at War 329
Firefight 349
Four battles of the Ancient World I 235
Four battles of the Ancient World II 595
Leningrad 410
Lords of the Sierra Madre 270
Napoleon First Battle 299
Napoleon's Last Battles 289
Nuts ! North ou South 375
Over the Top
Rebels & Redcoats I ou II
Seven Days Battles
Sun never sets
The '45
The Alamo
The Forgotten War (Korea)
Thirty Years War Quad
War In Europe (IBM PC)
War of the Rebellion
World War One

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 360
- The Successors (Ancient empire) 470
Chef de Bataillon 175
Command Decision III 75
- Command Post #4 (GDW) 235
- Command Post #5 (GDW) 240
- Command Post #8 (GDW) 49
- Command Post #10 (GDW) 470
- Command Post #11 280
- Command Post #12 280
- Command Post #13 69
- Command Post #14 59
Empire 69
Red Baron 309
Revenge 80
Sons of the Desert 129
The Normans 145
Warfare in the Age of Discovery 209
Warfare in the Age of Reason 70
- Campaigns in theAge of Reason 75
Warpaint (US Wild West Rules) 105
Wings of Fire 105

THE GAMERS
A Raging Storm 129
April's Harvest 84
Ardennes 99
Austerlitz (ziplock) 259
Black Wednesday 219
Champion Hill 95
Crusader 130
Enemy at the Gates 145
Force Eagle's War 119
Gaines Mill 259
Gazala 225
GD '40 84
GD '41 92
Hunters from the Sky 129
Il Duce 84
Kharkov '43 129
Kursk '43 129
Leipzig 129
Mare Nostrum 129
Marengo 129
Midway 129
Napoleon at Bay 129
Napoleon's War 129
Operation Shoestring-Guadalcanal 129
Paths of Glory (1914-18) 129
Phalanx (Alexander) 129
Player's Guide to SPQR 129
Pyrrhic Victory (SPQR) 129
Rise of the Luftwaffe 129
Saratoga 129
Silver Bayonet 129
War Galley 129

GRD
Balkan Front 255
For whom the Bell Tolls 130
March to Victory 158
Second Front 109
Storm over Scandinavia 70
The Damned Die Hard : 1941 165
The Urals 105
War of Resistance 105

IVY STREET GAMES
Stonewal at Cedar Mountain 129
Williamsburg 1862 175
• At all Hazards 185

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 230
All quiet on the western front 295
East wall : battle for the Dnepr 320
Fields of glory 425
In Flanders fields - 1915 330
Iron Bottom Sound II 425
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 515
Piercing the Reich 289
Triumphant Return : Liberation 290
Turning the Tables 330
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 425

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 515
Napoleon at Bay 289
The Emperor's War, 1805-1815 290

WRG
Wargames Rules -3000/1485 330
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 379
Règles 1420-1700 French Edition 515
Rules 1420-1700 345
- Army List 1420-1700 895
Wargames Rules 1685-1845 299
- Seven years war army lists 299
Wargames Rules 1925-1950 145
Wargames Rules 1950-2000 225
De Bellis Renationis T. I 479
- De Bellis Civile 1644-45 439
- Army List 1 299
- Army List 2 265
- Army List 3 295
DBF De Bellis Fantasticus 120
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 149
- DBM Army List 2 280
Armies & Enemies of the Crusades 299
Armies of the Macedonian & Punic 239
Armies of the Middle Ages Vol.2 380
From Pike to Shot (1685-1720) 145

W.W.W.
"1944" : The Second Front 390
Aces High : War in the air 245
American Aces 240
Army Group Center 225
Barbarians 419
Blitzkrieg in the South 145
Crimean Shield 139
Fury on Champlain 115
Ironsides - Irish Rebellion 190
Lawrence of Arabia 250
Long Lance & Henderson : Guadalc. 150
Modern Naval Battle III 499
Raid on Richmond
Royalists & Roundhead II ou III 325
Run silent, run deep 520
Salvo 759
Salvo II 850
Scratch One Flat Top 530
Spires of the Kremlin 395
Spitfire : War in the Air 130
S.S. Amerika 759
Tarawa
The Last Blitzkrieg
Tide of Fortune 175
185
XENO GAMES 230
Florida : Age of Discovery
Longstreet Assault 225
Seakrieg 4th ed. 265
Shushi Jalopeno War 295
This Allowed Ground 345
269
XTR (COMMAND PUBLISHING) 330
Back to Iraq 299
Fateful Lightning 430
Mississipi Bonzai 265
Seven Seas of Victory 285
Smithereens - End of WWII in Europe 239
Wahoo 265

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 385
- Blow Bugles Blow 140
Against the Reich 385
Air-Cav 140
Air & Armor 190
Axis & Allies 215
- Central Powers (A&A Variant) 420
- New World order (A&A Variant) 275
• Battleground WWII 275
Bastogne or Bust 65
Blood & Iron - Bismark's Wars 225
Bloodiest Day (Antietam) 299
Blue Vs Gray (North & South) 279
Dambusters 169
Defiant Holland 125
Desert Victory 140
Eagles of the Empire : Borodino 225
Eagles of the Empire : Friedland 1807 279
Fields of honor (Historical Rules) 265
Fire & Fury Civil War Rules 159
- Great Western Battles 105
- Great Eastern Battles 129
Great Battles of American (Valley &&.) 125
Johnny Reb III 165
Kasserine 165
Killer Katanas 109
Last Aeopiles 175
Morsecode 560
- Triumph & fall of the desert fox 495
Mr Lincoln's War (ACW rules) 195
Patriots & Loyalists Rules 125
Phase Line Smash 225
Rebel Yell 295
Remagen 105
Samurai Swords 335
Shako, Napoleonic Rules 135
Shipbase III (IBM PC) 349
Soldiers 190
Tactica Ancients Rules 125
Tactica Medieval Rules 160
The battle for Dresden 1813 240
Victory in Europe - 2nd Edition 150
Warhammer Ancient Battles 159
- Warhammer Armies of Antiquity 85

MAGAZINES
Command #4 (Death & Destruction) 240
Command #5 (Mason/Dixon) 240
Command #7 (Mukden) 240
Command #8 (Great War In Near East) 175
Command #9 (Strike North) 240
Command #0 (Buena Vista + Moscow) 220
Command #1 (Battle of the Bulge) 220
Command #2 (Hell before Night) 240
Command #4 (Dark Victory - Alamo) 240
Command #5 (Sae Lion - Yarmuk) 209
Command #7 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command #8 (Tomorrow the World) 240
Command #0 (Back to Iraq) 139
Command #1 (The Meuse-Argonne) 139
• C3I #10 49
• Europa News #66 49
• Europa News #67 49
Strategy & T. # 179 ou 184, 185,190 135
Strategy & T. # 194 (Mujmansk) 175
Strategy & T. # 195 (Friedland-Bora.) 175

➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 01/08/99et le 27/09/99 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

L'APOGÉE DE LA PHALANGE

De la chute de la Perse à celle de Carthage

Sous l'impulsion des souverains macédoniens, les armées hoplitiques sont considérablement transformées. Le nouveau type d'armée qui émerge, et permet à Alexandre le Grand de bâtir son Empire, s'ouvre ensuite à l'influence des royaumes orientaux vaincus, tout en se diffusant en Italie romaine ou en Afrique punique. Après des siècles d'une relative stabilité, la manière globale d'appréhender la guerre change radicalement !

Frédéric BEY

La période, relativement courte, qui s'étend de l'effondrement de l'empire perse (330 av. J.-C.) à la chute finale de Carthage (146 av. J.-C.) – en passant par la défaite finale de la Macédoine (168 av. J.-C.) – est particulièrement riche d'innovations dans tous les domaines de l'art de la guerre. Elle peut être assimilée à un véritable processus d'évolution compétitive, pendant lequel de multiples variantes du modèle macédonien d'origine vont s'affronter pour l'hégémonie du monde méditerranéen. Pendant ces quelques cent soixante années, de grands généraux vont marquer l'histoire de leurs empreintes. Alexandre et Hannibal ont acquis une gloire éternelle, mais les principaux diadoques, Pyrrhus d'Epire ou Scipion l'Africain sont des vecteurs tout aus-

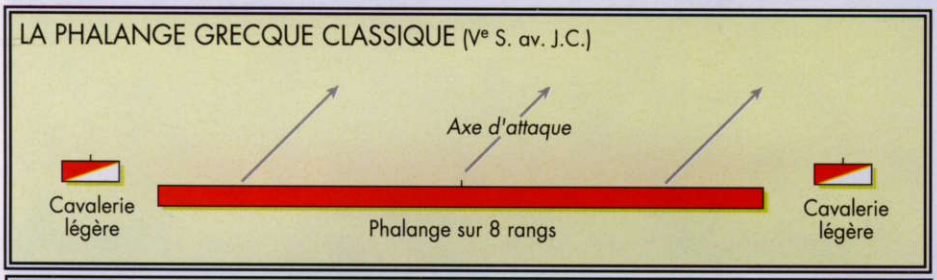
A la bataille du Granique en 334 avant J.-C., Alexandre écrase l'armée perse prise en tenaille entre la phalange et la cavalerie des compagnons.. ***Peinture Charles Le Brun, Louvre, RMN.***

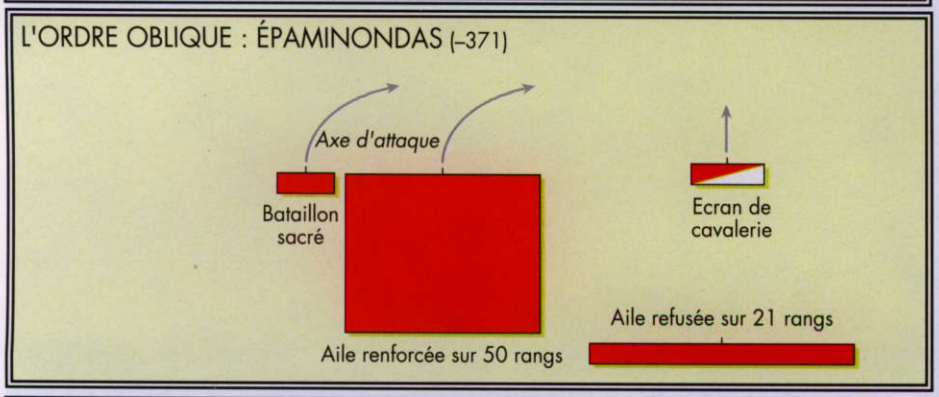
si importants de la mutation des armées et de leurs doctrines d'emploi.

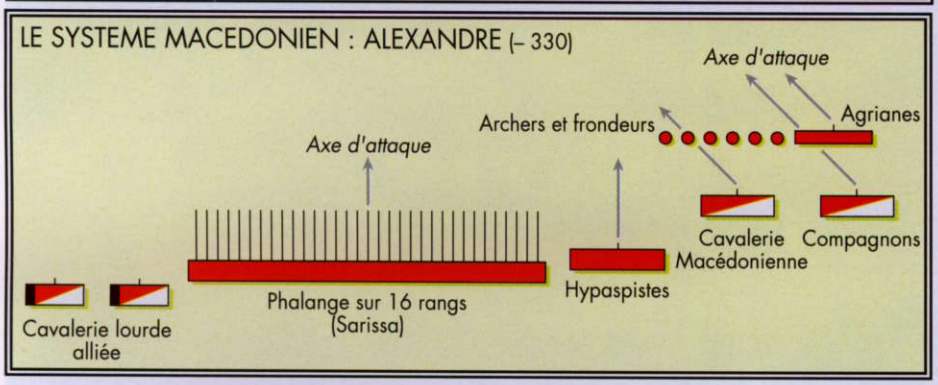
Les leçons d'Epaminondas

Un retour en arrière, sur la Grèce classique, est nécessaire pour appréhender les fondements de la réforme que Philippe II entreprend à son accession au trône de Macédoine. Le père d'Alexandre a, en effet, parfaitement tiré partie des leçons concernant les périodes immédiatement antérieures. Les guerres médiques, la guerre du Péloponnèse et les luttes permanentes entre Sparte, Athènes et Thèbes sont à l'origine de la plupart des options qu'il retient pour construire son armée. Les nombreuses confrontations entre Grecs et Perses ont permis de mettre en exergue des conceptions opposées dans la manière de conduire un conflit. Pour simplifier, les Perses, héritiers des empires du croissant fertile, s'appuient sur des armées au sein desquelles la cavalerie et les archers jouent le rôle prépondérant. Dotées d'effectifs bien moins pléthoriques que la tradition tend à le faire croire, les armées perses disposent de soldats professionnels et de mercenaires, grecs pour la plupart. Les armes de prédilection des guerriers perses sont des armes de trait : arcs ou javelots. La puissance des rois perses provient de l'habilité et de la valeur des cavaliers, qui constituent leur véritable force de frappe. A l'inverse, les Grecs conçoivent leurs armées dans une optique radicalement différente. Les citoyens des cités hellènes sont des soldats « saisonniers », mobilisés pour une campagne, et ne peuvent être, à l'exception notable des Spartiates, considérés comme des professionnels de la guerre. Leur armement lourd et leur formation de combat, en phalange compacte sur 8 rangs, correspondent aux aptitudes les plus appropriées à leur faible entraînement. De la même manière, afin de libérer au plus vite les recrues pour les travaux des champs ou les autres occupations habituelles, les stratèges grecs sont en permanence à la recherche d'une bataille décisive et rapide. La confrontation directe, par un choc frontal des deux phalanges ennemies est l'issue la plus commune.

De la Perse, Philippe et Alexandre retiennent l'importance de la cavalerie et du professionnalisme des guerriers, de la Grèce, ils imitent la si puissante phalange. Ils adaptent et améliorent ensuite ces concepts, en s'inspirant des leçons plus théoriques d'Epaminondas. Le chef thébain, quelques trente ans avant la première grande victoire macédonienne, a mis en place et éprouvé une tactique innovante. En formant son aile gauche sur 50 rangs d'hoplites, contre 8 de manière classique pour son aile droite, et en la flanquant d'un « bataillon sacré » de 300 soldats d'élites, Epaminondas invente l'ordre oblique. A Leuctres (371 av. J.-C.), il lance son aile renforcée sur la droite spartiate (aile traditionnellement forte des armées grecques), tout en refusant sa propre aile droite. Les spartiates enfoncés par la puissance terrible des Thébains refluent en déroute, avant d'être tournés et achevés par le bataillon sacré. Devant la déroute des meilleurs d'entre eux, c'est toute l'armée lacédémonienne qui prend la fuite. Alors que depuis des siècles, les Grecs s'affrontent, à quelques exceptions près, à coups de phalanges identiques, formées sur 8 rangs, Epaminondas met en valeur des notions capitales pour l'évolution de l'art de la guerre. Même en état d'infériorité numérique, la victoire peut s'obtenir grâce à l'action énergique d'une por-





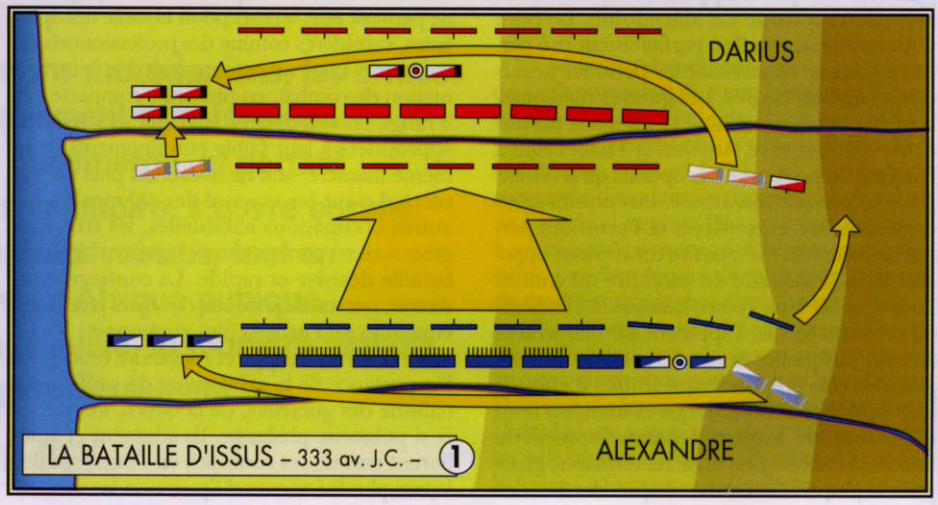


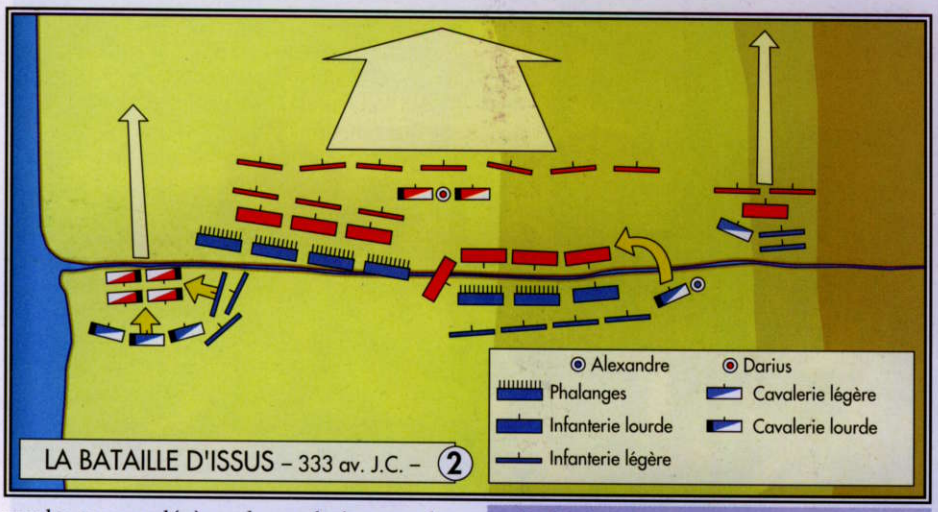
tion de l'armée. En dérobant une aile refusée, il est possible de contraindre l'ennemi à une certaine paralysie. Ainsi l'aile droite thébaine, très faible mais en retrait, monopolise l'attention de l'aile gauche spartiate, qui ne sait si elle doit attendre sur place ou prendre des risques, pour atteindre un ennemi qui l'évite. Thierry Widemann décrit à merveille ce processus, dans un article intitulé « Leuctres et Cannes : deux paradigmes de bataille ». Il démontre que « *Cette manœuvre à elle seule constitue une application des trois principes stratégiques fondamentaux : économie des forces (leur répartition dans le dispositif selon la hiérarchie des objectifs – l'aile attaquante est renforcée) ; concentration des efforts (en un point du dispositif adverse) ; liberté d'action (l'aile refusée réduit la liberté d'action de l'adversaire, tout en préservant la sienne)* ».

La nouvelle armée macédonienne

Philippe de Macédoine, dont les objectifs hégémoniques sur la Grèce et les rêves de conquête sur la Perse ne sont pas cachés, articule sa nouvelle armée autour de ces principes. Il s'appuie également sur les particularités de son royaume, pourtant assez déshérité. La population, en grande majorité agraire, n'a pas les ressources nécessaires pour s'équiper selon le modèle du hoplite lourd des cités grecques. Une armure coûte bien trop cher. En contrepartie, la noblesse peu nombreuse, forme une véritable caste militaire, entraînée au combat à cheval. La première réussite du roi de Macédoine est d'établir une véritable armée permanente, qu'il renforce de mercenaires grecs, et qu'il aguerrit dans des campagnes contre les tribus illyriennes, établies sur les confins de la Macédoine. Il se dote ensuite d'une puissante force offensive et mobile, avec sa cavalerie. Les nobles, qui la constituent, sont équipés d'une manière proche des cavaliers grecs : une courte lance (soit pour le jet, soit pour le choc), une épée, un bouclier, un casque et une armure. Les « compagnons » du roi (hetairoi) sont cependant extrêmement disciplinés, organisés en escadrons tactiques (ilai) et capable d'adopter des formations de combats d'une grande cohésion, ce qui les met à des années lumières des troupes montées des cités grecques. En complément, d'autres cavaliers, armées de lances plus longues (sarissa), forment une cavalerie de réputation plus légère. L'impossibilité d'utiliser la sarissa comme arme de jet les oblige cependant à combattre exactement comme les compagnons, c'est-à-dire en privilégiant le choc. La principale différence entre lanciers (prodomoi) et compagnons réside en fait essentiellement de leur différence d'origine sociale. Pour ce qui est de l'infanterie, tout en s'inspirant du modèle grec, Philippe organise sa phalange de façon résolument originale. La phalange macédonienne, qui constitue la masse principale de l'armée, est composée de soldats armés plus légèrement que les hoplites classiques. Craignant que son infanterie, pourtant devenue quasi professionnelle, ne soit pas en mesure de résister aux hoplites-citoyens, si sûrs de leur puissance, Philippe renforce l'organisation de sa phalange : les compagnons à pieds (pezhetairoi) sont alignés sur plus de profondeur (16 rangs) et équipés d'une longue lance tenue à deux mains (sarissa) qui leur permet d'atteindre leurs ennemis, même s'ils ne font pas partie du premier rang. Encore une fois, des sous-ensembles tactiques, les taxeis, viennent étayer la cohésion de l'ensemble. La phalange macédonienne est un parfait exemple du principe d'économie des forces, en compensant les faiblesses d'une infanterie moins bien équipée et moins aguerrie au combat rapproché, par une organisation tactique qui permet de tirer le maximum de sa cohésion et de son effet de masse. La phalange macédonienne est accompagnée d'hypaspistes, hoplites d'élites armés selon le modèle grec traditionnel. Leur armure est cependant plus légère et leur permet de gagner en flexibilité. Les hypaspistes, déployés sur les flancs de la phalange – généralement à droite – servent de « joints » avec la cavalerie installée sur les ailes. Ils permettent à l'armée de garder une certaine cohésion, en maintenant le contact entre cavaliers et phalange, qui sont évidemment loin de progresser à la même allure. Des troupes légères de peltastes, d'archers et autres lanceurs de projectiles (javelots, frondes), complètent l'ensemble du dispositif.

L'armée macédonienne, ainsi constituée, est à même de mettre en pratique les principes d'Epaminondas et d'appliquer des tactiques d'armes combinées. La cavalerie, surtout après l'allégeance de la Thessalie, grande pourvoyeuse de cavaliers, est désormais considérée comme une composante à part entière de l'armée. A même d'entreprendre des actions offensives décisives et rapides, sur les flancs de l'ennemi, elle parvient parfois à gagner la bataille avant que la phalange ne puisse engager le combat ! Elle joue en fait le rôle qu'Epaminondas avait attribué à son aile gauche renforcée, à la différence prête qu'elle peut agir indifféremment sur n'importe quel côté de l'armée. Soutenue





LA BATAILLE D'ISSUS – 333 av. J.C. – (2)

par les troupes légères, la cavalerie porte le danger sur les flancs de l'ennemi tandis que les hypaspistes jouent également un rôle actif, en étant à même d'exploiter la situation. La phalange constitue, de son côté, le socle de l'armée. D'abord dérobée aux coups de l'ennemi, qui doit faire face aux compagnons, la phalange avance de façon inexorable, puissante et organisée et représente ainsi la plus terrible des menaces. Sa solidité défensive, en stoppant les entreprises adverses permet également à la cavalerie de disposer du temps nécessaire pour obtenir la décision. On retrouve ici le rôle dévoué à l'aide refusée d'Epaminondas.

L'HÉGÉMONIE DE LA PHALANGE

L'œuvre de Philippe II est avant tout d'ordre organisationnel. Le père d'Alexandre n'a le temps, avant son assassinat, que de soumettre la Grèce à sa domination. Sa victoire complète sur Thèbes et Athènes à Chéronée, en 338 av. J.-C., prouve sa valeur en tant que général, tout comme elle démontre la supériorité des cavaliers macédoniens sur leurs rivaux béotiens, pourtant réputés les meilleurs de la Grèce. Son fils va cependant surpasser de très loin ses exploits. En moins de 10 années, Alexandre va constituer le plus grand empire de l'Antiquité, en établissant son pouvoir de la Grèce à l'Indus. Le jeune souverain adapte de nouveau l'armée macédonienne, pour en faire l'arme parfaite contre les Perses. Ces derniers, riches en troupes légères et rapides, et forts en cavaliers lourds, développent généralement une tactique de double enveloppement par les ailes. A l'inverse, les Macédoniens et leur phalange ont plutôt une tendance vers des manœuvres de pénétration par le centre. Ces deux cultures ayant tendance à s'annihiler, Alexandre s'organise en vue de prendre de vitesse ses adversaires. Pour cela, il renforce systématiquement son aile droite, dont il prend personnellement le commandement, en y plaçant la cavalerie des compagnons, puis les hypaspistes en retrait, renforcés par des archers et par les agrianes (sa meilleure infanterie légère). La phalange est au centre, encore en retrait, flanquée à gauche par de la cavalerie. C'est ainsi, en frappant un grand coup avec son aile droite en flèche, qu'Alexandre emporte la bataille du Granique (334 av. J-C.). A Issus (333), il doit dans l'urgence, contrer l'attaque de la cavalerie perse sur sa gauche, en transférant d'aile ses cavaliers thessaliens, avant de remporter sur sa droite avec les compagnons la manœuvre de débordement qui lui permet de décider de la bataille. A Gaugamèles (331), il revient à une offensive puissante de son aile droite, tout en dérobant son centre et sa gauche, mais cette fois il frappe au centre de l'armée adverse. Il vise en fait la garde royale perse et la personne de Darius III elle-même. La réussite de cette percée déstabilise toute l'armée perse, engagée timidement dans des opérations de débordement sur les deux ailes. Enfin à la bataille de l'Hydaspes (326), il doit encore adapter sa tactique préférée. Porus, le roi indien qui lui livre bataille, protège son infanterie par un véritable rempart d'éléphants. Alexandre décide de diviser sa cavalerie groupée à droite pour frapper sur les deux ailes et éliminer la cavalerie indienne. Celle-ci se regroupe en manœuvrant sur ses arrières, face à la droite macédonienne. Avec les 3000 cavaliers qui restent à ses côtés, Alexandre parvient à déborder ses adversaires. Dès lors, il peut lancer la phalange sur le centre adverse et obtenir la victoire. Mais il lui faut d'abord, avec son infanterie légère, repousser et pousser les éléphants adverses à la panique. Globalement, le système macédonien développé par Alexandre s'avère sans rival. Sa cavalerie est à même de prendre de vitesse et de surpasser la pourtant excellente cavalerie perse. La phalange, d'une solidité défensive à toute épreuve est également une force de pénétration centrale extrêmement puissante, qui vient à bout des mercenaires grecs de Darius comme des éléphants de Porus. Enfin, ses troupes légères et les hypaspistes constituent les charnières de son armée, à même de protéger les flancs de la phalange (ses seuls points faibles) ou d'exploiter les percées de la cavalerie.

Issus (333 av. J.-C.) : la phalange macédonienne vient à bout de l'armée perse

Un an après voir entamé la conquête de l'empire perse, Alexandre est déjà maître de l'Asie Mineure. En octobre 333 av. J-C., l'armée macédonienne pénètre en Syrie, où Darius III, cette fois à la tête de ses troupes, a décidé de l'arrêter. Les Perses, grâce à une manœuvre audacieuse, débouchent des montagnes sur les arrières d'Alexandre et déploient leur armée derrière la petite rivière Pinarus, en appuyant sa gauche sur des collines et sa droite sur la mer. Alexandre lui fait immédiatement face avec 30 000 hommes disponibles. Darius, contrairement à ce que la tradition prétend communément, n'est supérieur en nombre que pour la cavalerie. Il n'a peut-être en tout que 35 000 hommes. Le plan perse est d'envelopper les Macédoniens par les ailes, avec la cavalerie, alors que mercenaires grecs et cardaces tiennent le centre, à l'abri de la rivière. La droite perse se fait menaçante, mais l'étroitesse du terrain, limité par la mer, et les renforts de cavalerie qu'Alexandre envoie de l'autre aile, stoppent cette manœuvre. Il prend alors lui-même la tête de son aile droite et charge à travers le Pinarus, se jouant des archers et javeliniers perses, crée rapidement une brèche et débouche sur le flanc des hoplites mercenaires au service du roi perse. La ligne perse cède alors en bloc, d'autant plus vite que Darius s'enfuit. Seuls les mercenaires meurent sur place ! Alexandre se lance ensuite dans une poursuite dévastatrice qui lui permet de mettre hors de combat plusieurs milliers d'adversaires. Il n'y aurait que 450 pertes du côté macédonien. La route de la Syrie et de l'Egypte est désormais ouverte.

Hydaspes (326 av. J.-C.) : l'armée d'Alexandre face aux éléphants indiens

Après avoir abattu la Perse, Alexandre poursuit ses rêves de conquête universelle jusqu'aux rives de l'Indus. Sa marche en avant est bloquée sur la rivière Hydaspes (Jelhum aujourd'hui) par le roi Porus. Les deux armées étant séparées par les eaux, Alexandre surprend son adversaire en traversant l'Hydaspes 25 kilomètres en amont, après une marche de nuit et avec seulement 14 000 hommes. Il marche ensuite à la rencontre de Porus qui doit disposer d'environ 25 000 hommes et surtout entre 85 et 200 éléphants... Les Macédoniens profitent de la supériorité en cavalerie (5000 contre 4000) pour déborder l'armée indienne par la droite. La bataille est cependant très longue (près de 8 heures) car les éléphants terrifient les chevaux et rendent difficile l'action des compagnons. L'infanterie légère vient finalement à bout des pachydermes et la phalange les repousse définitivement. L'armée de Porus est presque entièrement mise hors de combat ou capturée, comme le roi indien lui-même. Les Macédoniens déplorent près de 1 000 morts. C'est la dernière grande victoire d'Alexandre, car ses hommes refusent de le suivre plus à l'est.

Ipsus (301 av. J.-C.) : l'apogée des éléphants de guerre

Après la mort d'Alexandre (323 av. J.-C.), l'empire macédonien se retrouve sans chef incontesté. La guerre s'ouvre rapidement entre les successeurs potentiels, parents ou généraux. Très vite, Philippe III (demi-frère d'Alexandre), Olympias (sa mère), Roxanne (sa femme), Alexandre IV (son jeune fils) et Perdiccas (le Régent) y perdent la vie. Antigone Gonatas (le borgne), qui s'empare du trône de Macédoine en 306 av. J.-C. , entreprend de réunifier l'empire et part avec 60 000 hommes à l'assaut de l'Asie Mineure. En 301 av. J.-C., il rencontre à Ipsus une armée de taille équivalente. Elle est commandée par Cassandre (prétendant au trône de Macédoine), Lysimaque de Thrace et Seleucos de Babylone. La seule disproportion de force vient des éléphants, les alliés en ont plus de 400 (peut-être 480) alors qu'Antigone n'en a que 75. La bataille s'engage par une charge de la cavalerie macédonienne de Demetrios (le fils d'Antigone). Cette attaque met en déroute la cavalerie adverse que Demetrios poursuit avec vigueur. Lorsque qu'il fait demi-tour pour exploiter sa victoire, Demetrios est bloqué par la masse des éléphants des coalisés. Il ne peut venir menacer les flancs de leur phalange ni revenir protéger les flancs de la sienne. Les alliés en profitent pour tourner la phalange d'Antigone avec les restes de leur cavalerie. Il provoque ainsi l'effondrement de la ligne de l'armée du Roi de Macédoine qui ne parvient que partiellement à s'échapper. Antigone trouve la mort dans la bataille et son fils ne ramène que 8 000 survivants après une retraite de 300 kilomètres... Lysimaque obtient après la bataille la Thrace et l'Asie Mineure, Cassandre la Macédoine et Seleucos la Syrie. Mais la guerre est loin d'être terminée...

LES ÉLÉPHANTS DE GUERRE SUCCEDENT À ... ALEXANDRE !

Après les succès tonitruants d'Alexandre le Grand, personne ne songe sérieusement à remettre en cause le système qui a assuré ses victoires. Dans ses dernières années, Alexandre enrôle des Perses au sein de sa phalange. Toutes les troupes auxiliaires « locales » qu'il intègre dans son armée s'inscrivent de toute façon dans les schémas tactiques d'origine. Le seul

Alexandre vainqueur de Darius à la bataille d'Arbelles en 331 av. J.-C.
Peinture Jacques Courtois, Versailles, RMN.

LA GRANDE ARMÉE D'ALEXANDRE

Alexandre III (356-323 av. J.-C.), roi de Macédoine et hégémon des cités grecques coalisées, devient après dix années de marches et de batailles le maître de l'Asie, constituant un empire de l'Egypte à l'Inde, de la mer Caspienne au golfe d'Oman. Cette conquête devenue légendaire est d'abord l'œuvre d'Alexandre ; mu par l'héritage de l'Iliade et une ivresse guerrière, le jeune roi fait preuve d'un héroïsme sans limite et d'une violente autorité envers ses officiers. Mais Alexandre n'incarne pas seulement le panhellénisme triomphant de l'Orient barbare. Influencé par Aristote, son précepteur, le roi croit en l'alliance des peuples et forge l'idée d'un empire universel. Alexandre n'aurait pu réaliser cette épopée sans le concours de son armée, machine de guerre sans précédent. Ce sont les fantassins, les cavaliers, les marins, accompagnés d'une foule d'ingénieurs et d'artisans, qui remportent les combats et subissent les embuscades, qui endurent les déserts d'Asie et la retraite d'Inde. Tel est le prix d'une conquête idéalisée par les auteurs antiques, notamment Plutarque et Quinte-Curce.

La rénovation de l'armée macédonienne et la conquête de la partie occidentale de l'empire perse sont à l'initiative du père d'Alexandre, Philippe II. Dès son avènement en 359, l'infanterie est réorganisée selon le principe de l'ordre oblique établi par le stratège thébain Epaminondas, vainqueur des Spartiates en 371. Cette nouvelle doctrine qui tend à renforcer l'aile droite de l'infanterie rénove la tactique du choc frontal en vigueur depuis le VIII^{e} siècle. L'hoplite est en outre abandonné au profit du phalangiste plus mobile et mieux armé. La phalange, formée de la classe des propriétaires fonciers, est l'expression de la patrie macédonienne. Cette conception du « peuple en arme » explique la cohésion tactique de l'infanterie ainsi que la valeur du symbole royal. Philippe renforce également la cavalerie aristocratique des Compagnons, et fait appel aux plus grands ingénieurs pour mettre au point balistes et catapultes. Après avoir placé les cités grecques sous la domination macédonienne et conquit la Thrace, Philippe oriente son ambition vers les satrapies (provinces) perses d'Asie Mineure. En 336, le roi envoit sur les côtes de Lydie un corps expéditionnaire de 10 000 soldats mené par Parménion, menaçant de ce fait l'autorité du roi Darius III Codoman sur les cités grecques d'Ionie (Ephèse, Milet). Cette armée, quoique rapidement réduite à quelques têtes de pont, permet à Alexandre de débarquer deux ans plus tard en Phrygie hellespontique. A la mort de Philippe, assassiné à l'automne 336, Alexandre peut compter sur une armée disciplinée et très entraînée, forte de 40 000 fantassins, 7 000 cavaliers, 20 000 marins et 180 navires.

La phalange est divisée en six régiments (taxeis) de 1 500 hommes, appelés pezhétairoi (compagnons à pied), dont l'équipement est constitué d'un bouclier léger (pelta) accroché par une lanière au flanc gauche, d'une cuirasse de cuir, de jambières métalliques (cnémides), d'un casque de bronze corinthien ou thrace, d'un glaive à lame courbe, le kôpis, et d'une lance pouvant atteindre jusqu'à six mètres de longueur, la sarissa. En règle générale, la phalange organisée en bataillons (syntagma) de 256 hommes possède à cette époque huit rangs de profondeurs ; les quatres premières rangées pointent leurs lances en avant, les quatre dernières verticalement, formant ainsi une masse de fer impénétrable de front. La phalange est appuyée par les hypaspistes, au nombre de 3 000. Plus légèrement armés, ceux-ci sont équipés d'une cuirasse de bronze à épaulières, de jambières, d'un casque et de lances, les sigynnoi, longues de trois mètres. Les hypaspistes, surnommés argyraspides (boucliers d'argent) à partir de 325, sont formés de pezhétairoi vétérans et constituent la garde à pied du roi, tradition qui se perpétue jusqu'à la fin de la période hellénistique (I^{er} siècle av. J.-C.).

L'infanterie des alliés grecs comprend 5 000 hoplites de type classique, c'est à dire défendus par une lourde cuirasse et un bouclier rond (hoplon), et 2 000 fantassins légers, les peltastes, équipés de javelines et de la pelta. L'armée d'Alexandre compte en outre près de 10 000 soldats auxiliaires dont 7 000 sont issus des peuples balkaniques soumis à la Macédoine (Illyriens, Thraces, Péoniens, Triballes et Agrianes). Ces derniers servent principalement comme archers ou lanceurs de javelots, et se révèlent aussi bien dans les batailles rangées que dans les prises d'assaut.

Si la phalange est bien la force principale des Macédoniens, l'instrument de la victoire réside quant à lui dans une cavalerie lourde qui encercle et poursuit l'ennemi. Le corps des Compagnons (hétairoi) est divisé en huit escadrons (ilai) comportant chacun 225 cavaliers ; le premier des escadrons constitue la garde royale, ou agèma. Le Compagnon est protégé par une cuirasse métallique, un casque béotien lui permettant par sa forme d'obtenir une large vision et plus rarement par un bouclier léger ; ses armes offensives sont la sarissa, plus courte que celle des phalangistes, et le glaive. La Thessalie, région de Grèce septentrionale dont les chevaux sont réputés depuis l'époque archaïque, fournit en outre d'importants contingent de cavalerie lourde pour un total de 1 800 hommes. Leur armement est identique à celui des Compagnons. Alexandre peut également compté sur 900 lanciers à cheval (sarissophoroi) ; moins équipés mais très efficaces contre l'infanterie, ceux-ci ne portent ni cuirasse, ni bouclier et chargent en tenant leur sarissa à deux mains. L'un des quatre escadrons de lanciers forme les prodromoi, soit le corps des éclaireurs. Aux lanciers macédoniens s'ajoutent les 2 000 cavaliers thraco-péoniens et grecs. Armées de javelines et d'une épée courte, ces troupes légères usent surtout de leur mobilité.

Suite à la victoire de Gaugamèles, Alexandre marche sur Babylone et les capitales de la dynastie achéménide (Suse et Persépolis) atteintes en l'année 330. Il décide à cette date d'intégrer la noblesse perso-mède dans la cavalerie des hétairoi. Si les 1 000 épigones (héritiers) orientaux sont bien les Compagnons du roi à l'égal des Macédoniens, des troupes auxiliaires sont également incorporées au sein d'unités régionales. Ainsi, après la campagne des Hautes-Satrapies (329-327), Alexandre s'adjoint-il les services des redoutables cavaliers bactriens et sogdes (originaires de l'actuel Afghanistan) afin de remplacer les Thessaliens de retour vers l'Hellade. Diverses troupes légères (archers, frondeurs) à même de combattre sur les terrains les plus difficiles, sont également engagées. Quant au éléphants, ils font leur apparition après la guerre contre Pôros, roi du Penjab (326). Fasciné par les pachydermes depuis la bataille de l'Hydaspe, où seule la phalange parvient à contenir leurs charges furieuses, Alexandre en fait le symbole de la conquête et glorifie leur puissance jusque sur les monnaies royales.

En 325, Alexandre procède à une ultime réforme. Une garde à pied composée de mélophores est ajoutée aux argyraspides. Il est en outre prévu que la phalange soit doublée par un corps de 30 000 soldats asiatiques armés à la macédonienne. L'infanterie des épigones doit servir d'antitagma (contrepoids) aux phalangistes macédoniens ; Alexandre entend encadrer les pezhétairoi rétifs à une orientalisation forcée autant qu'il subvient aux besoin immédiat de la guerre. La formation d'une armée impériale répond donc à une double nécessité. Alexandre vise la création d'un empire unique ; l'armée, émanation vivante de l'institution politique, évolue dans le sens de la conquête en intégrants les épigones iraniens. Au delà de l'intégration de l'aristocratie perse, les levées de troupes s'organisent afin de compléter des effectifs réduits par les pertes et le départ des alliés grecs.

La discipline tactique et la puissance offensive des soldats macédoniens influent sur le sort de la bataille. Quant au courage personnel d'Alexandre et à sa vision stratégique, ils suffisent pour expliquer la conquête. Mais c'est bien Philippe et ses officiers, tels Parménion ou Antipater, futur régent de Macédoine, qui ont forgé l'outil de guerre en établissant de nouveaux principes tactiques. En outre, la préparation de la campagne visant à libérer les cités ioniennes de la tutelle perse est avant tout l'œuvre de Philippe. Le mérite d'Alexandre est d'avoir insufflé à ses hommes une volonté que seule l'insalubrité du climat indien parvient à démentir. Alexandre n'a pas seulement utilisé l'outil de son père ; il l'a aussi façonné par son héroïsme pour devenir à trente ans le roi divinisé du plus grand des empires. ❑

Benoît LECLERQ

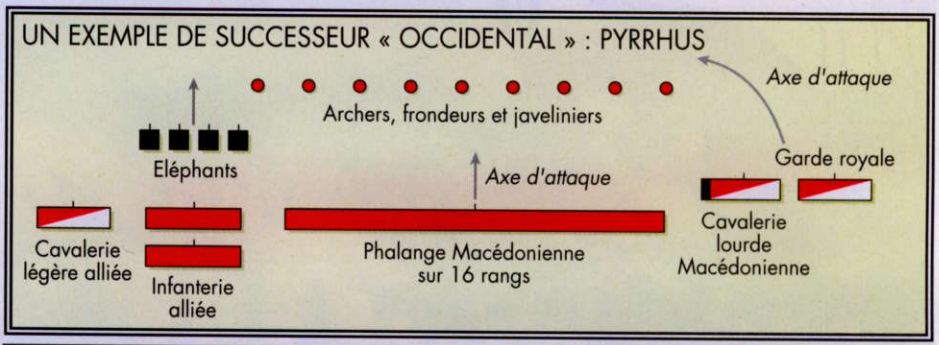
changement notable et perceptible, immédiatement après la mort du jeune souverain, en 323 av. J.-C. est celui de l'apparition d'éléphants dans les armées de ses successeurs. Les Macédoniens ont été pour la première fois confrontés aux éléphants de guerre à Gaugameles, où Darius en dispose de 15. A la bataille de l'Hydaspes, les Indiens en alignent près de 200 ! A chaque fois le scénario est le même, l'infanterie légère perturbe les pachydermes en s'attaquant à leurs cornacs et la phalange vient finalement les pousser, en désordre, vers leur propre camp où ils enclenchent souvent des mouvements de panique. Malgré le peu d'efficacité « positive » de ces animaux, au cours des deux batailles en question, ils fascinent les Macédoniens. Alexandre ramène 200 éléphants de son périple en Inde. Les successeurs d'Alexandre choisissent ensuite d'utiliser les éléphants comme une arme quasi exclusivement tournée contre la cavalerie (les chevaux sont effrayés par les éléphants). Cet engouement ne faiblit pas avec le temps. L'armée d'Antigone, vers 320, compte une trentaine d'éléphants. En 317 av. J.-C., à la bataille de Paratacene, Antigone en aligne désormais 65 et son adversaire Eumènes plus de 100. Le record est atteint à la bataille d'Ipsus, en 301. où Antigone dispose de 85 pachydermes et doit faire face aux 400 éléphants de ses adversaires. La diffusion vers l'ouest de l'animal est l'œuvre de Pyrrhus, roi d'Epire, qui envahit le sud de l'Italie avec une armée renforcée d'éléphants. La première bataille contre les Romains a lieu à Héraclée, en Lucanie. Les Romains, qui n'ont jamais vu un tel animal, le surnomme avec un brin de dérision, la « vache lucanienne » ... Ils apprennent d'ailleurs très vite à contrarier l'action de ces animaux.

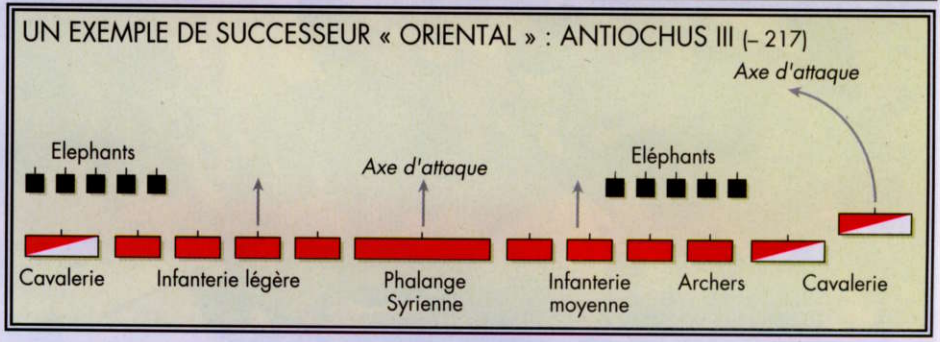
Tous les éléphants, dont il vient d'être question, sont des éléphants d'Asie (3 mètres à l'épaule), capables de porter des tours abritant archers ou lanceurs de javelots. C'est Pyrrhus qui le premier équipe ainsi ses éléphants, pour accabler les Romains de traits. Les éléphants d'Afrique apparaissent dans les armées lagides d'Egypte (éléphants de la savane, 3,5 mètres à l'épaule...) et dans les armées carthaginoises (éléphants des forêts d'Afrique du nord, 2,5 mètres à l'encolure). A Raphia en 217, les 75 éléphants d'Afrique de Ptolémée contribuent à sa victoire sur Antiochos et ses 100 éléphants d'Asie. Il faut lire le compte rendu de la bataille dans Polybe pour avoir une idée des affrontements titanesques entre les deux lignes de pachydermes... Finalement, c'est Hannibal qui conduit les éléphants au sommet de leur gloire, en passant les Alpes et en envahissant l'Italie avec sa troupe de 37 animaux de combat et en commandant son armée depuis son éléphant fétiche, Surus. La défaite finale d'Hannibal à Zama, en 202, au cours de laquelle Scipion se joue magnifiquement d'eux, en les laissant pénétrer ses lignes, dans des espaces prévus à cet effet, sonne le glas des éléphants de guerre. Le plus étonnant, c'est qu'à part peut-être à Ipsus (voir encadré), leur action n'est jamais un tant soit peu décisive ! Pire, pendant toute la période, de l'Hydaspses (326), à Paratacene (317), Gabiene (316), Gaza (312) ou Raphia (217), c'est toujours l'armée ayant le plus d'éléphants qui a été battue...

Pyrrhus et Hannibal

Les deux grands ennemis de la république romaine ont un point commun. Leurs armées sont directement inspirées, dans leur organisation et leurs tactiques de combat, de l'armée d'Alexandre le Grand. Leurs projets à tous deux relèvent d'ailleurs de démarchent similaires à celles du conquérant macédonien. Pyrrhus, neveu d'Alexandre, rêve de réaliser à l'ouest ce que son oncle a réussit en Orient. Hannibal, de la même manière, cherche à assurer le développement d'un empire punique, à partir de la péninsule ibérique déjà colonisée par son père Hasdrubal.

L'armée de Pyrrhus, lorsqu'elle débarque en Italie du sud, est extrêmement proche de





Héraclée (280 av. J.-C.) : la première rencontre de la phalange et de la légion

Arrivée en Italie du sud à l'appel des Tarentins, Pyrrhus, roi d'Epire, neveu et imitateur d'Alexandre le Grand, compte bien s'appuyer sur les colonies grecques locales pour se tailler un empire en occident. Avec 30 000 hommes et quelques 20 éléphants, il rencontre sur la Siris, en Lucanie, l'armée romaine du consul P. Laverius Laevinius, forte de 35 000 hommes. Les Romains découvrent à la fois la phalange de type macédonien et les éléphants ! Lorsque Pyrrhus attaque, les légionnaires reculent en ordre et infligent de lourdes pertes aux Epirotes. C'est la victoire de la cavalerie lourde thessalienne de Pyrrhus, face à la faible cavalerie romaine qui décide de la bataille et force les légions à la retraite. Les Romains perdent 7 000 hommes et 2 000 prisonniers, les Epirotes au moins 4000 de leurs... C'est la première édition de ce que l'on appelle vite une « victoire à la Pyrrhus » qui affaiblit tellement le vainqueur qu'elle lui ôte presque toute possibilité d'exploitation. Les Romains ont, en tout état de cause, fait preuve d'une résistance inattendue face à un type d'armée jusqu'alors sans rival. Les éléphants ont joué un rôle mineur et n'ont rien changé au résultat de la bataille.

Bagradas (255 av. J.-C.) : les failles du système romain

La première guerre punique connaît un tournant décisif avec la victoire navale romaine d'Economus, qui ouvre les portes à une invasion de l'Afrique. Marcus Attilius Regulus débarque bientôt près de l'actuelle Tunis avec 4 légions (17 000 hommes) et une faible cavalerie. Carthage, qui ne dispose pas alors de murailles dignes de ce nom, doit vite réagir. Elle envoie le général spartiate Xanthippe, qui a réorganisé les forces puniques, défier Regulus. Xanthippe aligne 12 000 fantassins, 4 000 cavaliers d'élite et environ 100 éléphants. Pour contrer les effets d'une charge d'éléphants, Regulus dispose ses manipules de principes et de triarii exactement derrière celle de hastatati (au lieu de la formation habituelle en damier - voir illustration). Ce choix est efficace, car les pachydermes s'engouffrent dans les espaces vides et « traversent » l'armée romaine sans la perturber. Par contre, lorsque la cavalerie punique en profite pour charger, elle aussi, au travers de ces lignes ouvertes, il est trop tard pour combler les vides. Les légionnaires, attaqués de flancs et de dos sont totalement dépassés. Seuls 2500 survivants s'échappent et parviennent à reprendre la mer. Regulus est capturé. Libéré pour négocier la paix, il revient spontanément, après avoir échoué, se livrer aux Carthaginois et à une mort certaine. La légion romaine a prouvé sa faiblesse face à des ennemis fortement pourvus en cavalerie. Il faudra attendre 50 années et Scipion l'Africain pour effacer cette débâcle.

Telamon (225 av. J.-C.) : la légion face aux incursions gauloises

La pression croissante de l'impérialisme romain vers la plaine du Pô pousse les tribus celtes locales à la révolte. Les Gaulois cisalpins (Boiens, Insubres et Tauriscines), renforcés par des mercenaires venus de Gaule transalpine (Gésates), marchent à travers l'Etrurie, pour menacer Rome. Ils annihilent une première armée romaine, venue à leur rencontre à Clusium, puis suivent la côte, poussant encore plus vers le sud. Au cap Telamon, 50 000 Gaulois se retrouvent encerclés par deux armées romaines, qui les ont habilement manœuvrés. En effet, c'est une force venue par mer de Sardaigne, commandée par Attilius Regulus, qui referme le piège. Les guerriers gésates, les plus farouches, décident de se dévêtir et de combattre totalement nus lors de la bataille qui s'annonce inévitable. Celle-ci va se dérouler sur deux fronts. Au nord, Regulus affronte les Cisalpins, au sud l'armée de Lucius Aemilius Papus fait face aux Gésates. Dès le commencement de l'action, les légionnaires romains lancent leurs pilums. Les Gésates, sans protection, payent d'un prix très lourd leur provocation héroïque. Les vélites, envoyés à plusieurs reprises harceler les Gaulois, poursuivent le travail de sape. Ils se replient ensuite, à leur habitude, à l'abri des manipules de hastati et de principes. La cavalerie gauloise tente quelques actions dangereuses. Regulus est tué par des cavaliers celtes et sa tête exhibée au bout d'une pique, pour raffermir le moral des gaulois. Mais, lorsque les lignes d'infanterie entre en contact, le carnage est terrible. Malgré une résistance désespérée, il ne reste plus rien de l'armée gauloise à la fin de la journée. Le roi Concilitanus est capturé et le roi Aneroestes se suicide de dépit ! La vaillance ne peut rien face à l'organisation pragmatique des Romains. Les campagnes suivantes anéantiront toute résistance gauloise en Cisalpine. Il faudra l'arrivée d'Hannibal pour réveiller les velléités de révolte des Celtes contre Rome.

Un épisode des guerres puniques, Hannibal et ses éléphants face à l'armée romaine. ***Ecole italienne du XVI[e] siècle, musée Magnin, Dijon, RMN.***

celle d'Alexandre. Même corps principal, sous forme d'une phalange macédonienne classique. Même fer de lance offensif avec une cavalerie lourde, formée de la garde royale épirote et cavaliers thessaliens. Des hoplites épirotes ou mercenaires jouent enfin le rôle confié aux hypaspistes. Ses troupes légères, archers crétois, frondeurs épirotes ou infanterie thrace ne présentent guère d'originalité. Les innovations de Pyrrhus résident dans son usage de véritables cavaliers légers grecs ou tarentins, et d'éléphants de guerre. Son armée compte également des troupes alliées, d'infanterie lucanienne ou bruttiene. Ces fantassins, plus légèrement armés que des hoplites, ne sont pas de taille à résister longtemps aux légionnaires romains. Tout en nuisant à la cohésion de l'armée de Pyrrhus, ces contingents d'appoints lui apportent cependant un peu de flexibilité et surtout, augmentent de près d'un tiers ses effectifs relativement faibles (moins de 30 000 hommes au total). A Ausculum, sa deuxième bataille, il peut compter sur un nombre encore plus important de troupes alliées, en provenance des colonies grecques d'Italie. Les plus fameuses d'entre elles sont les « boucliers blancs » de Tarente, infanterie d'élite très appréciée. Le nombre des mercenaires et des cavaliers légers ne cesse d'augmenter, au fil de ses campagnes, cela aux dépends de sa cavalerie lourde, de sa phalange et de ses éléphants, plus difficilement remplaçables... Ses trois engagements face aux Romains ne seront jamais décisifs, Héraclée (280 av. J.-C.) et Ausculum (279 av. J-C.) peuvent être considérés comme des victoires très chèrement acquises, Bénévent la troisième (275 av. J.-C) est une franche défaite. L'armée d'Hannibal, comme celle de ses prédécesseurs carthaginois, est d'un type notablement différent. Du modèle macédonien, elle retient la professionnalisation presque complète des effectifs : Africains engagés dans l'armée pour une longue période ou tout simplement mercenaires étrangers. L'infanterie phénicienne et lybienne est organisée selon le modèle de la phalange hellénistique classique. Les piquiers semblent cependant être plus légèrement armés que ceux des armées macédoniennes, séleucides ou lagides. Hannibal veillera d'ailleurs à compenser cette faiblesse en récupérant les armures des soldats romains tués ou faits prisonniers au Lac Trasimène. Des éléphants renforcent encore les liens de parenté avec les armées des successeurs d'Alexandre. La cavalerie lourde est également d'origine africaine, et d'emploi similaire à celle d'Alexandre. La particularité la plus remarquable de l'armée d'Hannibal réside dans l'importance numérique de contingents réputés de faible valeur tactique. Des Celtes de la plaine du Pô vont jusqu'à constituer 50% de son infanterie lors des premières années de l'invasion de l'Italie. D'importants contingents

Raphia (217 av. J.-C.) : Les déclinaisons orientales du modèle macédonien

Dès son arrivée sur le trône (233 av. J.-C.), Antiochus III cherche à reconstituer l'empire de son ancêtre Seleucos. Lors de sa marche sur l'Egypte, il doit affronter Ptolémée IV d'Egypte, de la dynastie lagide. Antiochus dispose d'un peu plus de cavalerie (6 000 contre 5 000) mais moins d'infanterie que son rival (62 000 contre 75 000). Les deux armées disposent d'éléphants, 75 éléphants d'Afrique pour Ptolémée, 102 éléphants d'Asie pour Antiochus. Le roi séleucide engage la bataille par une attaque de l'aile droite, où il commande en personne. Sa cavalerie vient à bout de celle de Ptolémée et repousse également les peltastes du roi d'Egypte. Sur le même côté, les éléphants d'Antiochus, mieux conduits par leurs cornacs, remportent également la victoire. Sur l'aile opposée, le schéma est totalement inversé, et la cavalerie lagide repousse ses opposants. Antiochus, un peu comme Demetrios à Ipsus commet alors l'erreur de pousser trop loin la poursuite. Pendant ce temps les deux phalanges s'affrontent dans une bataille isolée des combats de cavalerie. La phalange égyptienne vient à bout de la phalange syrienne d'Antiochus, avant que celui-ci ne songe à venir la prendre de flanc avec ses cavaliers victorieux. A l'inverse la cavalerie de Ptolémée vient participer à la défaite finale la phalange séleucide. En pleine déroute l'armée d'Antiochus perd 14 000 hommes et 4 000 prisonniers. Dans cette bataille, où les deux ailes droites renforcées, dans la tradition macédonienne, ont été incapables d'apporter la décision, la victoire est revenue à la phalange la plus solide et la plus nombreuse. Les éléphants, peu décisifs, se sont contentés d'agir en liaison avec les manœuvres de cavalerie. Finalement, Antiochus se remettra de cette défaite, puisqu'il en viendra à soumettre l'Asie mineure et les Parthes entre 209 et 204 av. J.-C.

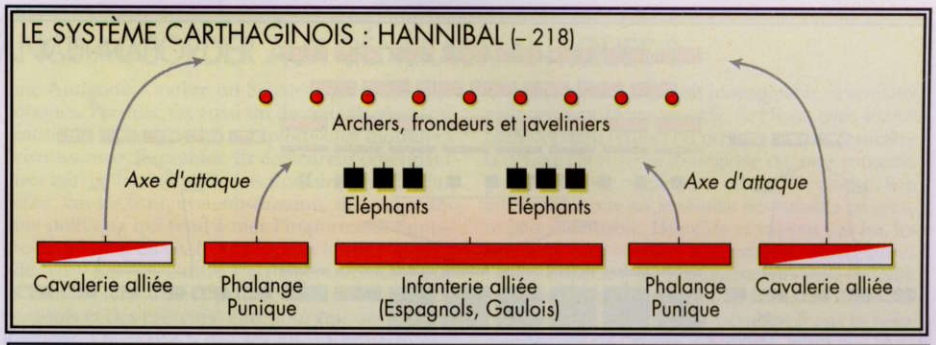
Cannes (216 av. J.-C.) : La dernière grande défaite de la légion romaine

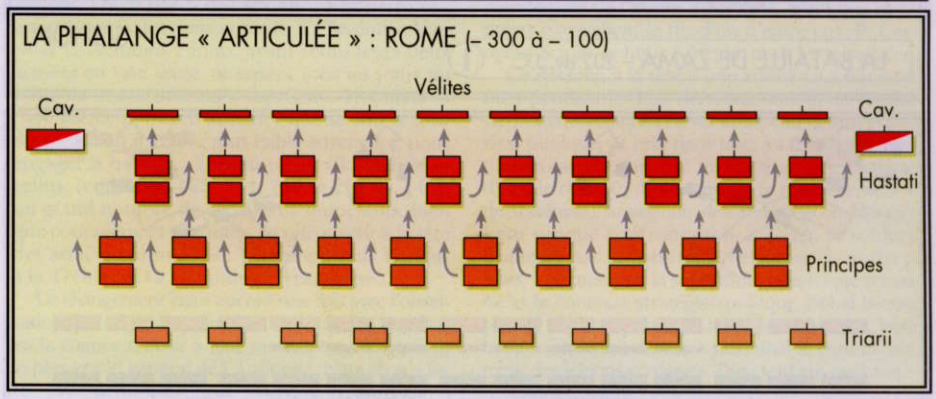
La bataille de Cannes a lieu après qu'une série impressionnante de succès ait déjà établi la réputation d'Hannibal en Italie. Après trois années de campagne, le chef punique dispose encore de 40 000 fantassins et 10 000 cavaliers d'élite, lorsqu'il débouche en Campanie. Les Romains, décidés d'en finir envoient contre lui les deux armées consulaires et leurs deux consuls (Gaius Terrentius Varro et Lucius Aemilius Paulus). La supériorité numérique est romaine, avec 80 000 soldats à pieds et 6 000 cavaliers. La bataille a lieu sur les rives de l'Aufidus. Les Romains disposent leurs huit légions de façon compacte, et couvrent leurs ailes avec leur faible cavalerie. A l'inverse, Hannibal place au centre et en saillant ses soldats les moins sûrs (Gaulois et Espagnols), les entoure de sa phalange punique et établit la cavalerie aux ailes. L'affrontement s'engage par des combats de cavalerie aux ailes et des duels d'infanterie légère Le centre d'Hannibal, conçu pour plier, recule volontairement pour attirer les légions. Pendant ce temps les cavaliers lourds d'Hannon débordent la droite romaine et se retournent sur ses arrières. A ce moment précis, la phalange africaine passe à la contre attaque et referme sur les romains un piège préparé avec soin. Les légions romaines, bientôt totalement encerclées sont méthodiquement détruites. 70 000 romains périssent sous les coups des soldats puniques et de leurs alliés. Encore une fois la manœuvre d'enveloppement, possible grâce à une cavalerie d'élite, vient à bout de la tactique romaine d'attaque au centre. C'est un succès encore plus époustouflant que celui de Bagradas que réalise Hannibal. Pour T. Wideman le chef-d'oeuvre d'Hannibal est «... un paradigme - tel que décrit par Polybe, relayé par Delbrück - qui échappe au principe clausewitzien selon lequel l'action réciproque se dérobe par nature à tout plan préétabli. Un dispositif « parfait », en ce sens qu'il s'affranchit de la dialectique de l'affrontement : Cannes est un stratagème ». Cannes est cependant une défaite d'une telle ampleur, que les Romains en tireront, comme c'est souvent le cas, les leçons de leur futur redressement.

espagnols, à pieds ou montés, servent également sous ses ordres, depuis que Carthage est la puissance coloniale la plus importante du sud de la péninsule ibérique. On trouve également des frondeurs des Baléares, mercenaires très recherchés pour leur adresse. L'arme secrète des Carthaginois est, elle aussi, « mercenaire ». Il s'agit des cavaliers du royaume de Numidie, allié de longue date de la métropole punique. Ces superbes cavaliers ont acquis la réputation d'être la meilleure cavalerie légère de l'Antiquité, impropre au choc, mais redoutable dans les manœuvres de débordement et les poursuites. Armés d'un bouclier et de javelines, ils ont souvent joué un rôle déterminant dans les victoires d'Hannibal, grâce à leur vitesse et leur capacité à harceler l'adversaire. De cette armée apparemment disparate, Hannibal et ses frères ont su tirer le meilleur parti. Discipline de fer, entraînement intensif, et fidélité totale à la cause carthaginoise sont les principes clés qui forgent le moral de l'armée carthaginoise. D'un point de vue tactique, c'est l'économie des forces qui est la clé de voûte de l'édifice. Les mercenaires gaulois, disposés au centre servent à absorber le choc initial adverse. Les troupes espagnoles, qui combattent à l'épée, viennent ensuite stabiliser l'armée, par leur présence et leur solidité, avant que la cavalerie effectue ses habituelles manœuvres de double enveloppement. La phalange, généralement en réserve, intervient pour le coup de grâce, lorsque les arrières ennemis sont déjà menacés par les cavaliers numides. L'armée carthaginoise est en fait parfaitement adaptée à son adversaire romain, traditionnellement faible en cavalerie et prompt à l'attaque frontale. On peut voir le modèle punique comme la meilleure adaptation possible des principes d'Alexandre au contexte de la partie occidentale du bassin méditerranéen. Hannibal a gagné en souplesse, en flexibilité tout comme en solidité, là où les derniers souverains macédoniens indépendants ont seulement, nous allons le voir, accentuer la rigidité de leurs armées.

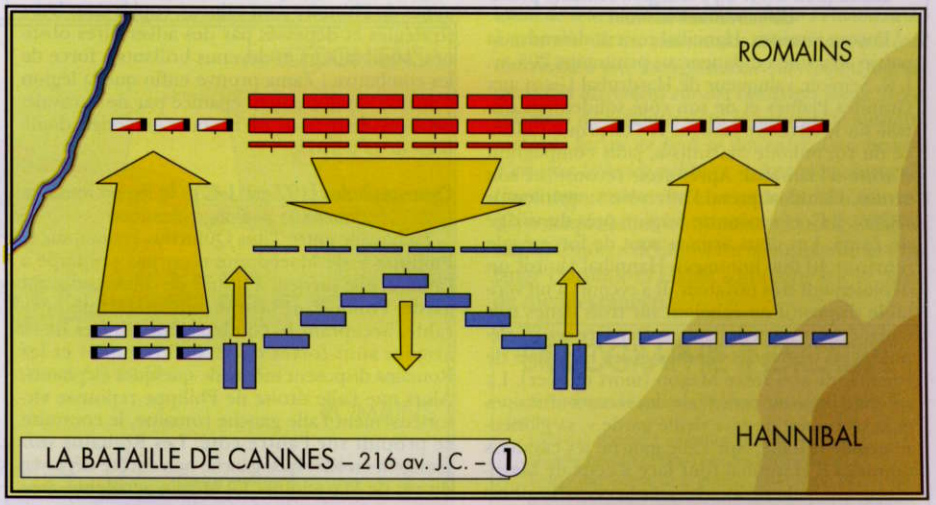
LES ARMÉES TARDIVES

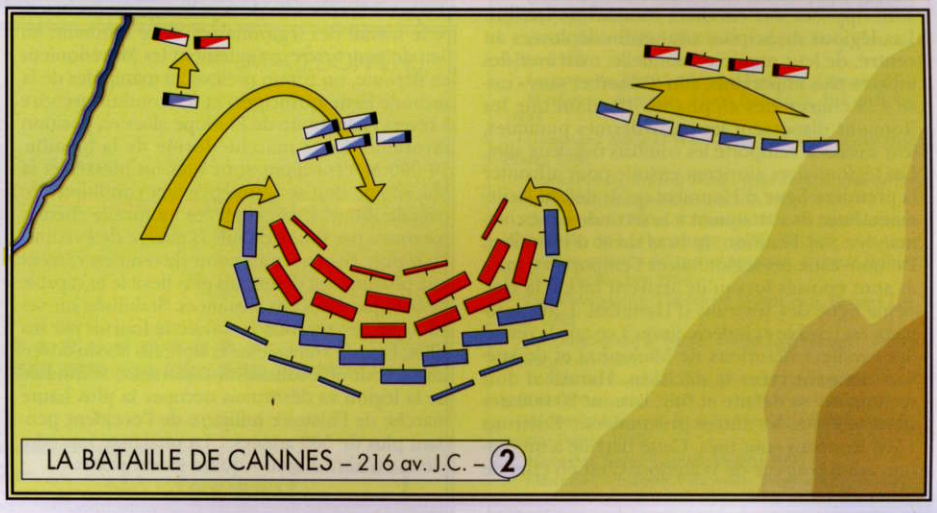
Que ce soit dans le royaume de Macédoine ou dans les royaumes lagide (Egypte) et seleucide (Syrie et Asie), la composition des armées reste sensiblement la même. C'est plutôt la répartition des différents types d'armes qui change. On ne reparlera pas ici de la montée en puissance des éléphants, moins notable d'ailleurs en Macédoine. Par contre, il est clair que la priorité passe progressivement de la cavalerie à l'infanterie dans les armées hellénistiques, cela dès 250. On dénombre ainsi seulement 1 cavalier pour 20 fantassins dans les troupes de Philippe V de Macédoine contre 1 pour 6 dans celles d'Alexandre... Pyrrhus, dont nous avons parlé, est le dernier à avoir donné le rôle primordial à ses cavaliers. La phalange est par ailleurs considérablement engoncée par quelques réformes : armures et boucliers circulaires plus lourds, sarissa rallongée et formation plus fréquente en double profondeur. La Perse vaincue, le besoin d'une cavalerie puissante se fait moins sensible, et à force de combattre les uns contre les autres, les rois du monde grec au sens large font de plus en plus appel à la phalange elle-même pour obtenir la décision. Ils sont copiés en cela par les ligues de cités grecques (étolienne, achéenne, etc.) qui recouvrent progressivement leur indépendance et adoptent les mœurs militaires de leurs ex-maîtres. Même si des hypaspistes, des agrianes, des peltastes

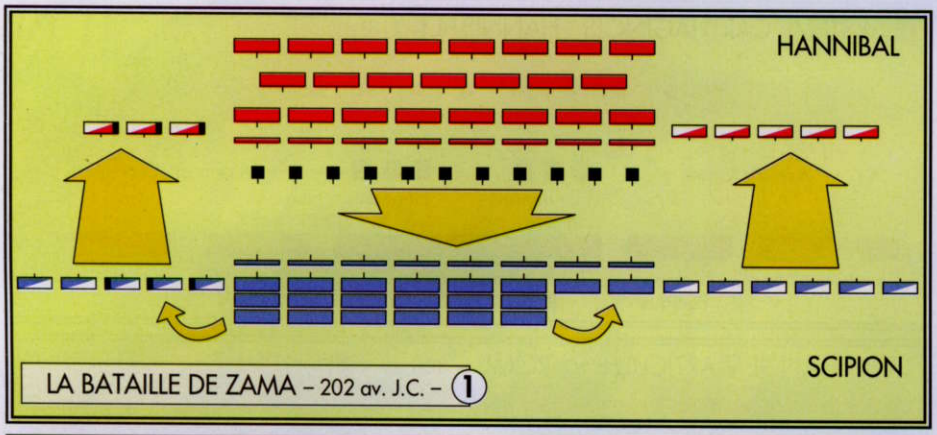


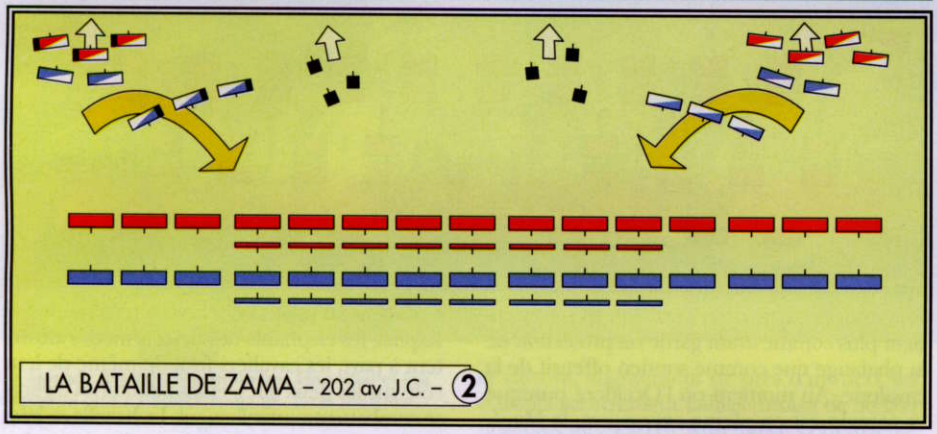


font encore partie de ces armées, ils interviennent plus comme avant garde ou protection de la phalange que comme soutien offensif de la cavalerie. Au moment où l'Occident punique et romain est en pleine expansion, la Macédoine perd le souffle offensif que lui avait insufflé Philippe II et son fils. Elle peut encore compter sur la solidité défensive de la phalange, mais dans une version moins manœuvrante. Les tactiques de combinaison offensive des armes, qui ont fait leurs preuves lors de l'épopée d'Alexandre, s'effacent au profit de schémas plus rigides. A Raphia, les éléphants des deux armées s'affrontent à part, les cavaliers font de même de leur côté sur les deux ailes, et les infanteries légères se combattent mutuellement. La bataille se joue finalement dans un duel direct des deux phalanges ! Hans Delbrück signale d'ailleurs avec justesse les signes avant coureurs d'une faiblesse, qui se révèle lors des invasions galates (celtes) en Grèce et en Asie, à partir de 280, et dont les Romains tireront ensuite partie : « *Il est sur-*









prenant que, lorsque les Celtes ont envahit leurs pays, les successeurs d'Alexandre se sont montrés incapables de leur faire face. Il semble très clair que leur science des opérations militaires n'était pas suffisante pour soutenir la puissance naturelle de l'esprit guerrier des barbares ». Seul le grand roi de Syrie, Antiochos I[er] semble être parvenu à les vaincre grâce à ses éléphants.

Zama (202 av. J.-C.) : la légion romaine prend définitivement la main

Encore invaincu, Hannibal revient défendre sa patrie africaine en danger au printemps 203 av. J.-C. Scipion, vainqueur de Hasdrubal Gisco aux Grandes Plaines et de son côté solidement installé sur le territoire punique et s'est acquis l'alliance du roi numide Massinissa, jadis compagnon d'arme d'Hannibal. Après avoir reconstitué son armée, Hannibal prend l'offensive au printemps 202 av. J.-C. et rencontre Scipion près du village de Zama. Les deux armées sont de force égale (environ 40 000 hommes). Hannibal choisit un déploiement très novateur. Il a recourt à un véritable dispositif en échelon, sur trois lignes très éloignées les unes des autres. Derrière ses 80 éléphants se trouve les Gaulois et les Liguriens de l'armée de son frère Magon (mort en mer). La seconde ligne est constituée des recrues africaines et la troisième de sa « vieille garde », sa glorieuse armée d'Italie. Sur l'aile gauche les cavaliers numides d'Hannibal font face à ceux de Massinissa. Sur l'aile droite, les cavaliers carthaginois sont opposés aux cavaliers romains de Laelius. Les légions de Scipion sont enfin déployées au centre, de leur manière habituelle, mais avec des espaces plus importants, afin d'absorber sans « casse » la charge des éléphants. Pendant que les Romains dispersent les pachydermes puniques, leur cavalerie remporte les combats des deux ailes. Les légionnaires avancent ensuite pour affronter la première ligne d'Hannibal qu'ils défont facilement. Puis, ils s'attaquent à la seconde ligne commandée par Hannon, le bras droit d'Hannibal. De nouveaux les légionnaires l'emportent, mais ils sont épuisés lorsqu'ils arrivent face à la troisième ligne des vétérans d'Hannibal. L'affrontement est terrible et indécis, jusqu'à ce que le retour des cavaliers victorieux de Massinissa et de Laelius viennent créer la décision. Hannibal doit reconnaître sa défaite et fuir, laissant 20 000 des siens morts et les autres prisonniers... Environs 1 500 Romains sont tués. Cette bataille a un parfum avant coureur de Waterloo. C'est en effet de la même manière que les deux plus grands capitaines de l'histoire sont vaincus, copiés dans leurs stratégies et dépassés par des adversaires obstinés, observateurs et devenus brillants à force de les combattre ! Zama prouve enfin que la légion romaine, correctement épaulée par de la cavalerie digne de ce nom, est la nouveau modèle dominant de la période.

Cynoscéphales (197 av. J.-C.) : la légion romaine domine la phalange classique

La bataille entre Titus Quinctius Flamininus et Philippe V de Macédoine n'est pas préparée à l'avance. Elle survient à la suite de combats d'avant garde, Philippe, se croyant sur un terrain favorable, acceptant le combat général. Les deux armées sont fortes de 20 000 hommes et les Romains disposent même de quelques éléphants. Alors que l'aile droite de Philippe repousse victorieusement l'aile gauche romaine, le contraire se produit sur l'autre côté. Les Romains surprennent en effet l'aile gauche non encore déployée du roi de Macédoine. Le terrain accidenté, peu propice à la cohésion de la phalange, facilite encore le travail des légionnaires. A ce moment, au lieu de poursuivre aveuglément les Macédoniens en déroute, un tribun prélève 20 manipules de la seconde ligne (principes) et les conduit prendre à revers l'aile droite de Philippe alors en position favorable. Cette marche décide de la bataille. 10 000 Macédoniens sont tués ou blessés et la Macédoine doit se soumettre aux conditions de paix de Rome. Cynoscéphales montre le chemin parcouru par Rome depuis la guerre de Pyrrhus. La légion, résistante au point de tenir en respect une phalange est désormais plus flexible et capable de tirer parti des circonstances. Stabilisée sur ses ailes, par des renforts en cavalerie fournis par ses alliés, l'armée romaine ne craint plus aucun adversaire. Tout en évoluant notablement, le modèle de la légion va désormais occuper la plus haute marche de l'histoire militaire de l'occident pendant plus de 500 années... La phalange macédonienne n'aura « tenu » qu'un grand siècle.

La révolution romaine

La légion romaine républicaine, que Delbrück dénomme élégamment la « phalange manipulaire » – afin d'en marquer la filiation – est l'ultime aboutissement tactique adopté par les formations d'infanterie lourde, pour la période qui nous intéresse. Sa genèse est longue mais cohérente. Les efforts constants des Romains, pour acquérir l'hégémonie sur le monde méditerranéen laissent en effet pantois. Leur obstination, pour perfectionner sans cesse l'organisation de leur armée, pour compenser les faiblesses naturelles, qui sont les leurs, s'est forgée dans la défaite. Rien n'a été aussi déterminant que leur désir de venger les humiliations que leurs ont infligé leurs ennemis gaulois ou samnites (IV[e] siècle av. J.-C.) ou leurs adversaires grecs ou puniques (III[e] siècle av. J.-C.). On peut leur appliquer la formule que Charles de Gaulle développera dans d'autres circonstances : « *Grandir sa force à la mesure de ses desseins, ne pas attendre du hasard, ni des formules ce qu'on néglige de préparer, proportionner l'enjeu et les moyens : l'action des peuples, comme celle des individus et sont soumises à ces froides règles... mais pourquoi se fait-il qu'on ne voit bien qu'à travers les larmes des vaincus...* ». C'est bien le choc de guerres samnites qui déclenche la première réforme dans la phalange romaine, organisée jusqu'alors selon un modèle très proche de celui des cités grecques. Rome possède d'ailleurs une armée exclusivement composée de citoyens, groupés au sein de centuries (unité électorale au départ). La réforme consiste à regrouper les hoplites, au sein de la légion (levée des conscrits d'une année), en trois échelons : les hastati (les plus jeunes), les principes (les hommes dans la force de l'âge) et les triarii (les plus expérimentés). Chaque échelon est subdivisé en nouveaux sous-ensembles tactiques, les manipules qui regroupent deux centuries). La légion comprend désormais 10 manipules de 120 hastati en première ligne, 10 manipules de 120 principes en deuxième échelon et 10 manipules de 60 triarii en arrière. Hastati et principes équipés de pilum (arme de jet), combattent principalement à l'épée. Leurs protections sont plus légères que celles des hoplites grecs ou italiens classiques. Les triarii, armés plus lourdement conservent la lance des soldats romains des origines. La légion est précédée d'une ligne d'infanterie légère, les vélites, chargés de harceler l'ennemi de javelots. La force nouvelle de la légion manipulaire vient de sa flexibilité. Des espaces vides sont laissés entre chaque manipule de chaque échelon, ce qui rend possible des mouvements rapides, sur n'importe quel type de terrains, sans générer de désordre. Ces vides servent à recueillir les vélites, à l'approche du choc, et peuvent être comblés au moment du combat, soit par un mouvement latéral de la seconde centurie de chaque manipule, soit par l'avance frontale des manipules de l'échelon suivant. Cette conception souple du concept de phalange, parfaitement adaptée aux soldats non professionnels de la Rome républicaine, confère à la légion de multiples avantages : rapidité et cohésion de mouvement (quel que soit le terrain), puissance de tir (jet des pilums), solidité défensive (comblement des vides), percussion offensive (3 échelons complémentaires). La seule faiblesse de cet ensemble est celle de la cavalerie qui lui est adjoint, pour protéger ses flancs et arrières, mais Rome trouve bientôt chez ses alliés, les troupes montées qui lui

QUELLE IMPORTANCE ACCORDER AUX GÉNÉRAUX ANTIQUES ?

« *L'élément central de toute stratégie reste la volonté et la capacité du chef* », affirme H. Couteau-Bégarie. La période qui nous intéresse le prouve, ni plus ni moins qu'une autre. Il est beaucoup et souvent question des troupes d'élites, sensées peser sur le sort des batailles et l'issue des guerres. Mais, le bataillon sacré thébain, les compagnons d'Alexandre, les gardes royales épirotes ou séleucides ou encore les cavaliers de Massinissa pèsent bien moins lourd au regard de l'histoire que les grands stratèges qui les manœuvraient, toutes comme les plus médiocres milices d'appoints.

Alexandre la Grand, bien sûr, écrase la période de sa personnalité. Il accomplit en effet la performance unique d'être à la fois un commandant de terrain avisé et courageux, payant de sa personne et risquant parfois sa vie, comme à Issus, mais également un stratège du plus haut niveau. Sa position dans la bataille, généralement à la tête de l'aile droite, a un sens particulier. Elle lui permet en effet, au cœur de l'action, d'orienter à tout moment son mouvement offensif, de retenir ses cavaliers, pour qu'ils ne se dispersent pas dans des poursuites précoces, mais restent concentrés sur l'action décisive qui conduit à la victoire. A ce moment il ne joue plus vraiment le rôle de commandant en chef – il ne peut donner des ordres directs qu'à une infime partie de son armée – mais il est là où la décision sera faite. Ses troupes savent de toute façon ce qu'elles ont à faire ; c'est l'acquis de la réorganisation structurante de son père Philippe II.

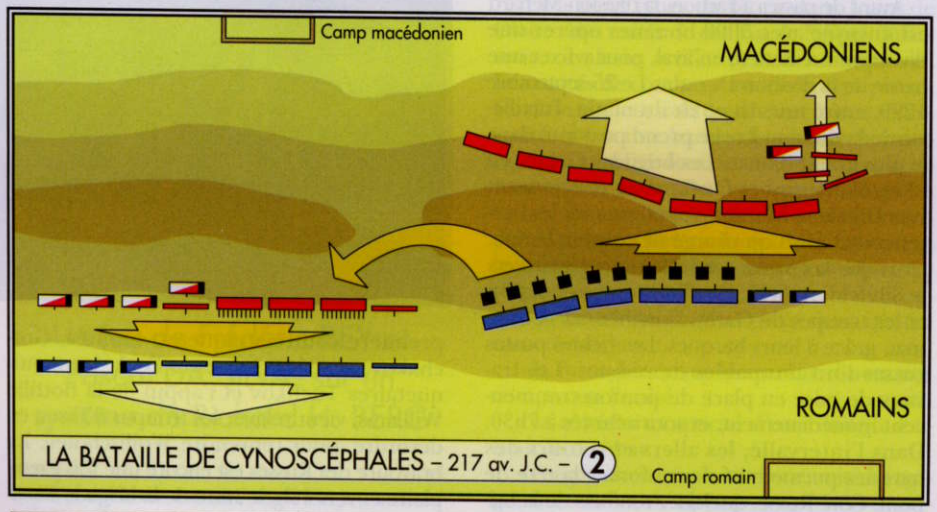
Du point de vue stratégique, c'est la clarté de ses desseins et l'obstination à les atteindre qui impressionnent. D'autres généraux ont fait preuve d'excellence dans la conduite des batailles, comme Antigone, Cratère ou Seleucos parmi les diadoques. Pyrrhus, est aussi un de ceux là, avec son intuition et sa capacité à exploiter les moindres circonstances favorables. Ils demeurent cependant très loin de leur modèle. Les Romains ont, de leur côté, fait les frais, avec obstination, de leur système politique qui tend à nier l'importance capitale du général en chef. Aux heures les plus graves de leurs guerres contre Carthage, ils continuent à laisser leurs armées principales aux mains des consuls et des préteurs, élus pour une année seulement. On arrive à des situations ubuesques : avant Cannes, les deux consuls, C. Terentius Varro et L. Aemilius Paulus, ayant réuni leurs deux armées en une seule, alternent tous les jours au poste de commandement suprême... Hannibal se paye même le luxe d'attendre que se soit le jour du consul qu'il juge le plus faible adversaire, pour engager la bataille... Et pour un M. Claudius Marcellus, (consul en 222, 214, 210 et 208 av. J-C.), un grand nombre de consuls incompétents, bien que courageux et patriotes, se retrouvent à la tête des armées consulaires : Ti. Sempronius Longus à la Trébie ou C. Flaminius à Trasimène...

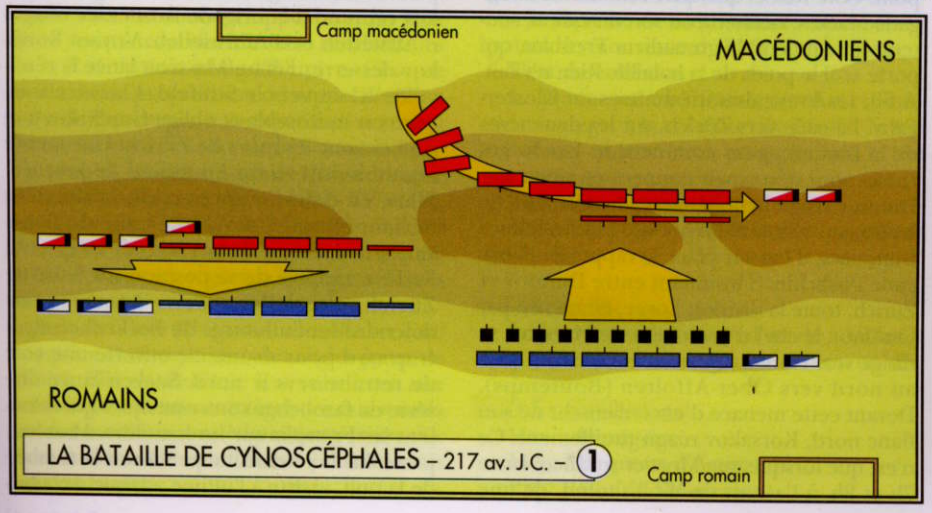
Le changement vient encore une fois avec l'observation de l'adversaire. Les Carthaginois ont, en effet, eu la chance d'avoir à leur service, avec Hannibal, le plus grand général de l'Antiquité. Napoléon a listé les principes que suivait Hannibal : « *Tenir ses forces réunies, n'être vulnérable sur aucun point, se porter avec rapidité sur les points importants, s'en rapporter aux moyens moraux, à la réputation de ses armes, à la crainte qu'il inspirait, et aussi aux moyens politiques pour maintenir dans la fidélité ses alliés et dans l'obéissance les peuples conquis* ». C'est ainsi qu'Hannibal est parvenu, exploit inimaginable, à se maintenir pendant 15 ans au cœur de l'Italie, avec 40 000 hommes, sans renfort ou presque et sans connaître la défaite ! Son génie stratégique est, sans conteste, plus étendu et complet que celui d'Alexandre. Son influence directe sur le résultat des batailles est encore plus indéniable. Humiliés et vaincus par lui, les Romains vont corriger leur système. Marcellus et Fabius Cunctator (le Temporisateur) vont cumuler les consulats et commander en Italie. Les frères Scipion vont se voir confier pendant 5 ans le commandement de l'armée d'Espagne, avant que leurs morts n'appellent le fils d'un d'entre eux, P. Cornelius Scipio, le futur Africain, pour les remplacer.

Ce dernier, à la tête d'une armée sans discontinuer pendant les huit dernières années du conflit, va progressivement s'élever au niveau de son grand rival punique, et cela dans tous les domaines : initiatives (assaut surprise de Carthagène), tactique (bataille d'Ilipa), diplomatique (« retournement » de Massinissa), stratégique (débarquement en Afrique). Leur unique confrontation, à Zama, se soldera d'ailleurs par la victoire de l'élève sur le maître... Mais, à ce moment, la supériorité numérique romaine et le contexte stratégico-politque global laissait peu de chance à Hannibal de s'en sortir avec bonheur... On aurait donné à Hannibal le commandement des légions romaines, Dieu seul sait quel empire il aurait conquis !

Des leçons théoriques et pratiques d'Epaminondas, au charisme d'Alexandre, du génie brut, brutal et pragmatique d'Hannibal, à la science mûrie de Scipion, ces 150 années figurent parmi les plus riches de l'histoire de la stratégie et du commandement. ❑

manquent. L'efficacité du modèle romain déborde cependant du seul champ de la légion manipulaire. Les Romains, comme les Chinois antiques, pratiquent l'espionnage de manière systématique et à tous les niveaux. Ils construisent également, chaque jour passé en opération, des camps leurs offrant un refuge défensif sans égal chez leurs rivaux. Pour synthétiser la supériorité qu'ils ont acquise sur leurs adversaires, on peut citer Alain Joxe (Voyages aux sources de la guerre) : « *Quant à la victoire des légion sur Carthage, elle échappe certainement à une pure définition militaire ; le refus des Romains d'accepter la défaite et leur conception d'une guerre prolongée, basée sur la fidélité persistante de leurs alliés en Italie contre l'envahisseur, jouent un rôle au moins aussi déterminant que leur conversion à une stratégie navale qui repose d'ailleurs aussi très largement sur des équipages alliés. Il y a tellement de politique dans la supériorité militaire romaine qu'on ne peut se contenter d'un niveau d'analyse technico-militaire* ». Après la chute de Carthage et les victoires sur la Macédoine (Cynoscéphales) et le royaume séleucide (Magnésie), la légion a définitivement supplanté la phalange classique et établit son règne sur le monde méditerranéen. ❑





BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

Bibliothèque Historique, Diodore de Sicile, les Belles Lettres
Histoires, Polybe, Les Belles Lettres
Histoire Romaine, Tite-Live, les Belles Lettres
Voyage aux sources de la guerre, Alain Joxe, PUF 1991
Guerre et guerriers dans la Grèce antique, Pierre Ducrey, Payot 1985
Etudes sur le combat, Charles Ardant du Picq, Champs Libre 1978
Les armes des Romains, Michel Feugère, Errance 1993
Warfare in Antiquity, Hans Delbrück, Bison Book 1990
Greece and Rome at War, Peter Connolly, Greenhill Books 1998
Warfare in the Ancient World, sous la direction de Sir John Hackett, Sidgwick & Jackson Ltd 1989
Cahiers du CEHD n°9 Nouvelle Histoire Bataille, sous la direction de L. Henninger, ADDIM 1999
Histoire militaire des guerres puniques, Yann le Bohec, Editions du Rocher 1996
Histoire romaine, Théodore Mommsen, Robert Laffont 1985
An Encyclopedia of Battles, David Eggenberger, Dover Publications 1985.
Profils de Conquérants, Jérôme Carcopino, Flammarion 1961
Alexandre le Grand, Benoist-Méchin, Librairie académique Perrin 1976
Hannibal, Serge Lancel, Fayard 1995
Hannibal, Violaine Vanoyeke, France Empire 1995

LA BATAILLE DE ZURICH

La plus belle victoire de Masséna

EN TIRANT partie d'une occasion favorable, Masséna sauve la République, quelques semaines à peine avant qu'elle s'offre à Bonaparte... La manœuvre de Zürich, et ses résultats, figurent parmi les plus glorieuses pages écrites par les soldats de la Révolution !

Frédéric BEY

Le général André Masséna est, en septembre 1799, à la tête de la dernière armée française encore en état de mener une campagne offensive. Moreau s'est fait battre au printemps sur le Danube, Schérer, Macdonald et Joubert ont succombé à Suvorov en Italie. L'armée d'Helvétie de Masséna (76 000 hommes) occupe la majeure partie de la Suisse, depuis le début de l'année. Ce saillant stratégique, entre les forces autrichiennes d'Allemagne et les forces austro-russes d'Italie du nord, a cependant été mis à mal par l'avancée de l'Archiduc Charles, qui est parvenu à occuper Zürich en juin et à repousser toutes les contre-offensives françaises de l'été. Les troupes de françaises demeurent cependant maîtresses des axes de communication entre Italie et Suisse (notamment le Saint-Gothard), au moment où la défaite de Joubert à Novi, va être à l'origine d'une nouvelle donne stratégique.

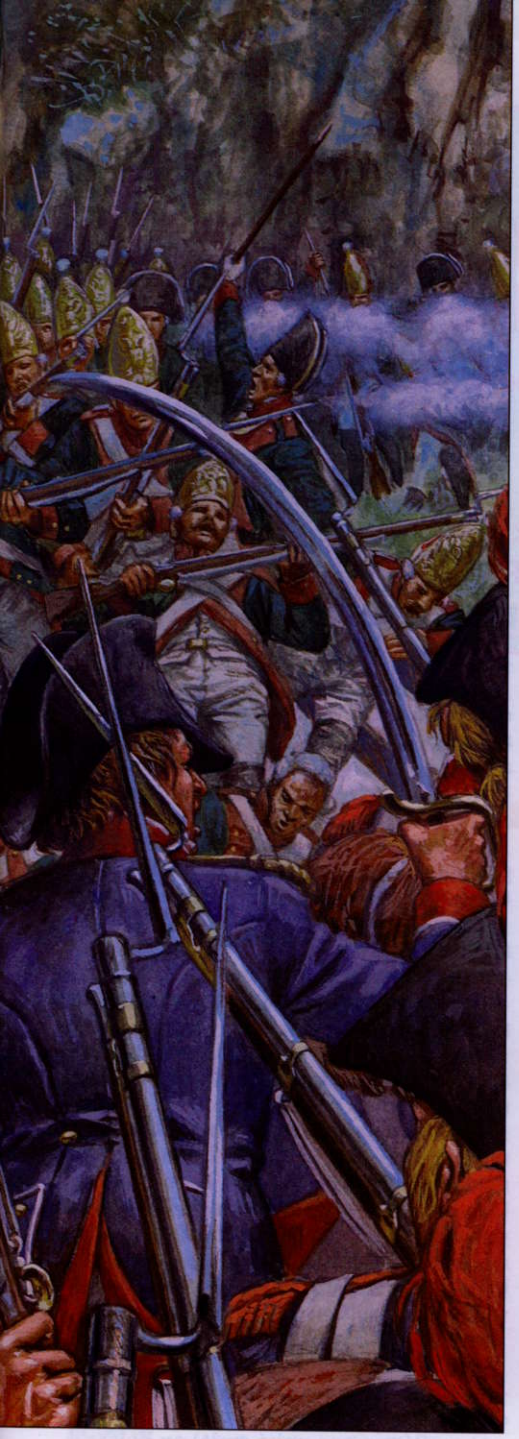
LES MOUVEMENTS DES COALISÉS

Afin de libérer l'armée autrichienne de l'Archiduc Charles, l'ordre est donné à Suvorov de quitter l'Italie pour la Suisse avec 25 000 hommes. Il doit y rejoindre son compatriote Korsakov, dont les premiers échelons arrivent à la frontière Suisse de Schaffhouse les 14 et 15 août. Le résultat de cette réorganisation stratégique, n'est pourtant pas celui escompté. Charles, constatant qu'il aura du mal à s'entendre et à collaborer avec Korsakov, quitte Zürich dès le 28 août. Suvorov ne passe le Saint-Gothard que le 24 septembre. Korsakov, à cette même date, se retrouve seul à Zürich avec son armée de 27 000 hommes et l'appui du corps autrichien du général Hotze (15 000 hommes). Korsakov s'installe à Zürich même, avec la division Gorchakov. La division Durasov est chargée de surveiller la Limmat et l'Aare, en aval de Zürich. Gudovich reste sur le Rhin et Hotze prend position entre les lacs de Zürich et de Wallenstadt, à 50 km de Korsakov. Masséna décide de tirer partie de la dispersion des forces ennemies, avant l'arrivée de Suvorov. Il choisit d'agir vite, et de manière simultanée, sur l'ensemble du front. La division Lecourbe est chargée d'entraver la progression de Suvorov. La division Soult doit traverser la Linth et surprendre Hotze. Le même jour, le corps de bataille principal doit traverser la Limmat et piéger Korsakov à Zürich. Masséna prépare soigneusement son matériel de franchissement. Il fait venir le pont volant de l'armée d'Helvétie et une multitude de barques, d'abord rassemblées à Brugg. Masséna, doté d'un bon «coup d'œil», repère ensuite, à proximité de Dietikon, un point qui lui semble particulièrement favorable. La Limmat, large de 70 à 90 mètres y fait un vaste coude de 2 kilomètres, qui enserre un plateau de faible élévation, dont les pentes sont garnies de bois. Le cours de Limmat est moins impétueux dans cette sinuosité et des batteries d'artillerie peuvent facilement être mises en place, pour faire converger leurs tirs au cœur de la boucle. Enfin, les berges de la rivière ne sont visibles, à cet endroit, que des quelques cosaques et grenadiers dont les piquets surveillent les environs.

LA SURPRISE VICTORIEUSE DU 25

Avant de passer à l'action, la division Ménard est envoyée avec 5000 hommes opérer une diversion sur Baden, en aval, pour y fixer une partie de la division Durasov. Le 25 septembre 1799, entre une 1h et 2h du matin, l'artillerie de la division Lorge prend position, dans le plus grand silence. Les brigades Gazan (en tête), Bontemps et Quétard, se concentrent vers Dietikon. Mortier, s'appuyant sur les hauteurs de l'Albis est chargé de couvrir Zürich, alors que la réserve sous Klein progresse vers le Sihlfeld. A 4h45, l'artillerie entre en action et les troupes de Gazan franchissent la Limmat, grâce à leurs barques. Les faibles postes russes sont incapables de résister. Les travaux de mise en place du ponton commencent immédiatement, et sont achevés à 7h30. Dans l'intervalle, les allers et retours des barques permettent de renforcer la tête de pont. Côté Russe, quelques renforts de la brigade Markov viennent, au son du canon, soutenir le régiment de grenadiers Treublut, qui porte seul le poids de la bataille. Rien n'y fait. A 6h, les Français sont maîtres de Kloster-Fahr. La ruée vers Zürich, sur les deux rives de la Limmat, peut commencer. Les forces russes sont désormais coupées en deux, car Durasov réagit benoîtement à la diversion de la division Ménard. Hypnotisé par les feintes françaises, il bat sur place le rappel de la brigade Pushchin. S'insinuant entre Durasov et Zürich, toute la division Lorge, emmenée par Oudinot, le chef d'état major de Masséna, se dirige vers Höngg (Quétard et Gazan) et plus au nord vers Ober-Affolten (Bontemps). Devant cette menace d'encerclement de son flanc nord, Korsakov réagit timidement. Ce n'est que lorsque que Mortier se lance, entre 7h et 8h, à l'assaut de Wollishofen, qu'une première contre-attaque est montée. Gorchakov, avec les chasseurs Fock, les mousquetaires Tuchkov et l'appui de la flottille Williams, vient relayer les troupes d'Essen en désordre, pour reprendre Wollischofen. La bravoure des Russes est encore une fois exemplaire et vers 10h, le reste de la brigade Tuchkov reprend à la brigade Brunet les villages d'Altstetten et d'Albisrieden. Voyant Korsakov desserrer l'étau, Masséna lance la réserve de Klein vers le Sihlfeld. L'avance française est inexorable et oblige Gorchakov à se replier sous les murs de Zürich. Une courte accalmie intervient en milieu de journée. Mais, en début d'après midi, la situation devient critique, devant l'avance de Lorge sur la rive droite de la Limmat. Le général Sacken, rappelé de sa position sur le lac de Zürich, plus à l'est, arrive à temps pour défendre les faubourgs de Beckenhof, mais trop tard pour maintenir ouverte une voie de retraite vers le nord. Sacken lance une série de farouches contre-attaques qui refoulent les Français sur les hauteurs. Masséna, passé sur la rive droite peu avant la tombée de la nuit, assiste à l'ultime attaque de la bri-

Suite page 43



ZURICH 1799
Jours de gloire III

Un jeu de Frédéric BEY et Pascal DA SILVA, sur un système de Richard H. BERG

Jours de Gloire est une règle de jeu sur carte que Vae Victis a développé, pour les jeux de sa série sur le bicentenaire des batailles de la Révolution et de l'Empire. Chaque année, le jeu proposé sert de support au Trophée du Bicentenaire, compétition se tenant fin janvier dans le cadre de la Convention de Vincennes. La série *Jours de Gloire* compte désormais trois jeux : *Rivoli 1797* (VV n°18), *Les Pyramides 1798* (VV n°23) et *Zürich 1799* (VV n°29). *Triumph and Glory*, de GMT Games, utilise les mêmes règles, à quelques détails près.

Jours de Gloire III est une nouvelle version, complète et réorganisée, des règles Jours de Gloire. Elle est destinée à se substituer aux versions précédentes et intègre des nouveautés ou des modifications (signalées par un ➜). *Jours de Gloire III* est utilisable pour les trois jeux de la série.

➜ 0 - Généralités

Jours de Gloire comprend des règles de base, des règles optionnelles (jeu plus complexe) et des règles spécifiques à chaque bataille.

0.1 - Échelles

Selon l'importance des batailles traitées et la taille des armées mises en situation, les jeux de la série sont soit à l'échelle de la brigade, soit à celle du régiment (ou de la demi-brigade, son équivalent pour la période républicaine). Un point de force représente 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente quatre canons environ (un peu plus ou un peu moins, suivant leurs calibres).

0.2 - La carte

La carte reproduit les lieux historiques de la bataille. Une grille d'hexagones est imprimée afin de contrôler la position et les mouvements des pions. La carte comprend différents types de terrain, dont les effets, sur le déroulement du jeu, sont détaillés dans la Table des terrains.

0.3 - Les pions

Caractéristiques

Il y a deux types de pions dans Jours de Gloire : des unités de combat de 3 types (infanterie, cavalerie, artillerie) et des marqueurs. Les unités de combat sont identifiées par un fond de couleur correspondant à leur nationalité et par une bande de couleur permettant d'identifier leur formation d'appartenance (voir exemples de pions). Toutes les unités de combat ont deux faces : le recto pour l'unité en bon ordre (pleines capacités), le verso pour la même unité en désordre (capacités réduites, voir 10.1).

Les unités de combat possèdent quatre caractéristiques :

– la force, basée sur le nombre d'hommes composant l'unité ;

– la cohésion, capacité d'une unité à soutenir le combat ;

– l'engagement, capacité d'une unité à engager un combat de choc ;

– la capacité de mouvement, exprimée en points de mouvement (PM).

Test de cohésion

Le joueur jette 1d10, si le résultat est inférieur ou égal à la cohésion de l'unité, le test est réussi. Si le résultat est supérieur, le test est manqué.

Test d'engagement

Idem, mais avec la valeur d'engagement de l'unité.

0.4 - Le dé

Le jeu nécessite l'usage d'un dé à 10 faces (noté 1d10). Le « 0 « est un zéro, non un dix.

0.5 - Abréviations

Hex. : Hexagone.
MA : Marqueur d'Activation
PM : Point de Mouvement
TdC : Test de Cohésion
TdE : Test d'Engagement
ZdC : Zone de Contrôle
LdV : Ligne de Vue
MD : Modificateur de Dé

1 - Tour de jeu

Il n'y a qu'un tour de jeu pour les 2 joueurs, qui agissent alternativement en fonction du tirage aléatoire des MA. Chaque tour comprend plusieurs phases.

A. Phase d'ordres

Les joueurs choisissent les formations qui reçoivent des ordres pour ce tour (voir 2.3)

B. Phase d'initiative stratégique

1. Chaque joueur jette le dé pour le gain de l'initiative stratégique (voir 3.)

2. Le joueur ayant l'initiative choisit un MA de la formation qui commencera le tour.

C. Phase de rassemblement

Les joueurs placent, dans un bol, les MA des formations présentes sur la carte ou qui doivent y entrer en renfort ce tour (sauf celui sélectionné en B2).

D. Phase d'activation

1. Un des joueurs tire au sort un MA dans le bol (sauf pour le premier MA, qui est sélectionné par le joueur ayant l'initiative). La formation correspondant au MA est désormais activée.

2. Le statut de la formation activée est vérifié, en retournant son marqueur d'ordre : Ordres Reçus du QG ou Sans Ordres du QG (2.3). Éventuellement, l'initiative du commandant est testée (voir 2.4).

3. Une formation activée peut, en respectant strictement l'ordre suivant :

effectuer des tirs d'artillerie (voir 7.) ;

déplacer ses unités autorisées à le faire - y compris cavalerie chargeant - (voir 4. et 9.1) ;

effectuer des combats de choc pour l'infanterie (voir 8.) et des charges de cavalerie (voir 9.) ;

rallier les unités qui n'ont fait aucune des actions précédentes lors de la phase d'activation en cours (voir 11.).

La phase d'activation est répétée jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur d'activation dans le bol. Ce dernier n'est pas utilisé.

E. Phase de déroute

Les joueurs déplacent les unités en déroute, de la totalité de leur capacité de mouvement, dans la direction requise (voir 10.4).

F. Phase finale

Les joueurs vérifient les conditions de victoire, avancent le marqueur Tour d'une case, retirent de la carte les marqueurs Ordres Reçus et Sans ordres du QG .

On retourne ensuite en A.

Forces en présence, autour de Zürich, le 25 septembre 1799
d'après L. Hennequin (Masséna en Suisse, Librairie Militaire Berger-Levrault)

Armée russe du Lieutenant-Général Aleksandr Mikhailovich Rimsky-Korsakov (27 116 hommes)
● Division du Lieutenant-Général Gorchakov (10 330 hommes)
Brigade du Major-Général Tuchkov en position, centrale sur la Sihl :
- Régiment de mousquetaires Sevesk (1354 h.)
- Bataillons de grenadiers Selekhov (651 h.), Rakhamanov (580 h.) et Potatov (584 h.)
- Régiments de chasseurs Titov (703 h.) et Fock (730 h.)
- Régiment de hussards Lykoshin (1245 h.)
- Régiment de cosaques de l'Oural Borodin (467 h.)
- Artillerie (10 pièces)

Brigade du Major-Général Essen, à Wollishofen :
- Régiments de grenadiers Sacken (770 h.) et Ekaterinoslav (770 h. à Zürich même)
- Régiment de mousquetaires Essen (1327 h.)
- Régiment de dragons Shlepev (692 h.)
- Artillerie (6 pièces)

● Division du Lieutenant-Général Durasov (7 080 hommes)
Brigade du Major-Général Markov (rive droite de la Limmat, en amont de Baden) :
- Régiment de mousquetaires Markov (1085 h.)
- Bataillons de grenadiers Treublut (608 h.) et Shapsky (586 h.)
- Régiment de cosaques de l'Oural Misinov (286 h.)

Brigade du Major-Général Pushchin (rive droite de la Limmat en aval de Baden) :
- Régiments de mousquetaires Pushchin (1254 h.) et Durasov (1262 h.)
- Régiments de cosaques du Don Astakhov (486 h.) et Kumshchatsky (373 h.)
- Régiment de Tatar à cheval Baranovsky (1081 h.)
- Artillerie (22 pièces)

● Division de Réserve du Lieutenant-Général Sacken (5 670 hommes, sur la rive nord du lac de Zürich)
- Régiments de mousquetaires Razumovsky (1340 h.), Koslov (1418 h.), Prezhibyshevsky (1390 h.) et Izmailov (1303 h.)
- Artillerie (nombre de pièces inconnu)

● Division de cavalerie du Major-Général Gudovich (3 276 hommes, le long du Rhin)
- Régiments de cuirassiers Tsarina (729 h.) et Voinov (725 h.)
- Régiments de dragons Gudovich (665 h.) et Svechin (648 h.)
- Artillerie (28 pièces)

Armée française du Général de Division Masséna (35 448 hommes), réorganisée pour l'attaque.
Chef d'état major, Général de Division Oudinot
● 4e Division, Général Mortier (7218 hommes)
Brigade Drouet :
- 53e demi-brigade de ligne (1877 h.), 8e régiment de chasseurs (377 h.)
- 1er d'artillerie (2 compagnies, 207 h.)

Brigade Brunet :
- 50e (2445 h.) et 108e (2100 h.) demi-brigades de ligne
- 1er régiment de dragons (172 h.)
- 7e régiment d'artillerie légère (1 compagnie, 60 h.)

● 5e Division (notablement renforcée), Général Lorge (16 434 hommes)
Brigade Gazan :
- 37e (2441 h.) et 57e (1133 h.) demi-brigades de ligne
- 13e régiment de dragons (584 h.)
- 9e régiment de hussards (519 h.)
- 1er et 6e régiments d'artillerie (2 compagnies, 157 h.)
- Pontonniers (200 h.)

Brigade Bontemps :
- 10e demi-brigade de ligne (2312 h.)
- 1re légion helvétique (636 h.)
- 2e régiment d'artillerie légère (2 compagnies, 12 pièces et 162 h.)

● Renforts tirés d'autres divisions, 57e (1920 h.) et 100e (1965 h.) demi-brigades de ligne
- 7e régiment d'artillerie (1 compagnie, 60 h.)

Brigade Quétard (tirée de la division Ménard) :
- 1re demi-brigade légère (1740 h.)
- 2e demi-brigade de ligne (2635 h.)
- 6e Division, Général Ménard (5 469 hommes)

Brigade Heudelet :
- 103e (1960 h.), 46e (2169 h.) et 53e (449 h.) demi-brigades de ligne
- 23e régiment de chasseurs (386 h.)
- 9e régiment de hussards (519 h.)
- 2e, 3e, et 7e régiments d'artillerie (9 compagnies, 398 h.)
- 3e bataillon de sapeurs et pontonniers (117 h.)

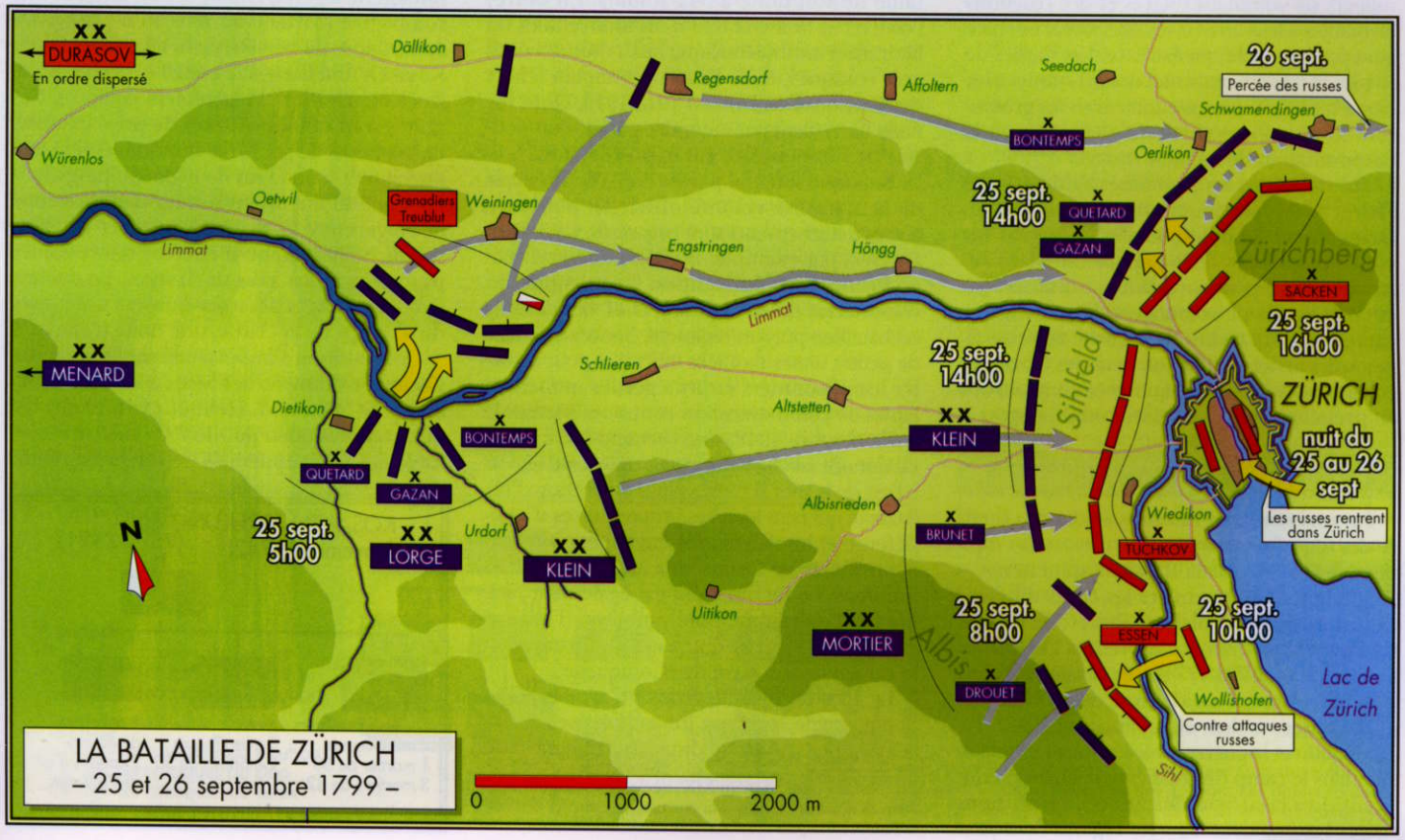
● Division de Réserve, Général Klein (6 327 hommes)
- 102e demi-brigade de ligne (3106 h.)
- Grenadiers (2 bataillons, 1200 h.)
- 7e régiment de hussards (303 h.)
- 5e régiment de chasseurs (495 h.)
- 2e (587 h.) et 17e (501 h.) régiments de dragons
- 6e régiment d'artillerie à cheval (2 compagnies, 634 h.).

gade Gazan, qui ramène Sacken dans les faubourgs de Zürich. Korsakov est maintenant enfermé dans la place. Hotze, surpris par Soult sur la Linth, a battu en retraite, de même que Durasov, qui regagne le Rhin. Masséna peut espérer une capitulation russe !

KORSAKOV SAUVE SON ARMÉE

La situation désespérée de Korsakov, poussant Masséna à exiger une capitulation pure et simple, fait échouer les négociations de la nuit. Les Russes, jamais en manque de courage, préparent alors une sortie pour le 26 septembre à l'aube. Sacken est chargé de dégager la route d'Oerlikon, Prezibbyschevsky doit escalader le Zürichberg, pendant que Gorchakov, avec toute l'artillerie, doit se lancer sur la route de Scwhamendingen. Koslov est sacrifié pour défendre Zürich et couvrir la fuite. Sacken parvient à repousser les Français sur Höngg et Wipfingen et couvre l'avance de Gorchakov. Mais Masséna prépare sagement sa contre-attaque, en désorganisant la colonne russe avec son artillerie. Il lance ensuite ses troupes sur le centre de Gorchakov. Il parvient à capturer la totalité de l'artillerie et le train de bagages, malgré l'action des hussards Lykoshin. Gorchakov parvient cependant à s'échapper et reçoit, sur la route d'Eglisau, le soutien d'éléments de cavalerie de la division Gudovich. Oudinot, de son côté, lance de Höngg une contre-attaque qui refoule Sacken dans Zürich. A 14h, les Français forcent les portes nord de la ville. A peu près à la même heure, Klein, longtemps maintenu dans le Sihlfeld par l'artillerie russe des remparts, parvient à entrer également dans la ville. Quelques fuyards russes parviennent à sortir par la porte de Rapperswill, mais s'en est fini de l'armée de Korsakov ! Le bilan est éloquent : 5 000 Russes, dont 3 généraux, 26 canons et 118 caissons, ainsi que 9 drapeaux et tous les bagages de l'armée sont capturés ! Il faut y ajouter les 3000 morts russes des deux journées. Masséna a sans doute perdu également 3000 à 4000 hommes. Bien que Korsakov ramène la moitié de ses hommes en Allemagne, sa défaite condamne Suvorov à une retraite difficile aux travers des Alpes. Masséna a sauvé la République de sa plus grande menace et ouvert à Bonaparte les routes de la reconquête de l'Italie !

Remerciements à Gregory Anton pour ses recherches dans les fonds d'archives du SHAT.



LES COSAQUES DE HITLER

Historique et organisation

ADVERSAIRES acharnés de la dictature communiste, les Cosaques sont, pendant la Seconde Guerre mondiale, parmi les rares troupes d'origine slave à combattre sous l'uniforme allemand, en URSS et surtout en Yougoslavie, avant d'être cyniquement livrés à Staline par les Alliés.

Philippe NAUD

Axe majeur de la pensée d'Hitler, la conquête d'un espace vital à l'Est passe par l'élimination des Juifs et l'asservissement des populations slaves. Dès le début de l'opération Barbarossa, le 22 juin 1941, l'armée, la police et les Einsatzgruppen de la SS entament ainsi l'occupation brutale des « territoires de l'Est ».

Malgré cette politique d'une rare violence, les Allemands ont la surprise d'être souvent bien accueillis par la population civile de l'URSS, fatiguée par la violence du régime stalinien et du NKVD. Mais en dépit de l'engagement de milliers de volontaires slaves et des réactions favorables à leur arrivée, les Allemands ne changent pas leur politique barbare. Les tueries de masse, le traitement brutal des prisonniers, les déportations et les exactions diverses grossissent les rangs des partisans et renforcent la détermination de l'Armée rouge.

Pourtant, dès les premières difficultés de l'hiver 1941, plusieurs officiers prônent un changement de politique afin de gagner les cœurs et les âmes de la population. Mais Hitler reste sur ses positions et la masse des bataillons et compagnies de volontaires slaves demeure cantonnée aux tâches de sécurité et de service sur les arrières du front. Seuls les Cosaques échappent à ces humiliations et combattront en première ligne contre les communistes.

Sous la croix gammée

Paysans nomades devenus soldats au service des tsars, les Cosaques sont des acteurs capitaux de l'histoire de la Russie. Explorateurs – ils atteignent les premiers les côtes du Pacifique en 1649 –, rebelles – la terrible révolte de Pougatchev menace un temps la Grande Catherine en 1773-1774 – et cavaliers d'élite – ils harcèlent la Grande Armée en 1812-1813 –, ils conservent leur statut jusqu'en 1918[1]. La Révolution et la guerre civile les voient en majorité dans le camp des Blancs et beaucoup émigrent. Les cicatrices des années révolutionnaires restent vives dans les régions cosaques autour des steppes du Don et dans le nord du Caucase et, dès l'été 1941, de nombreux Cosaques désertent. En août, le colonel Kononov rejoint même les rangs allemands avec la majeure partie de son régiment !

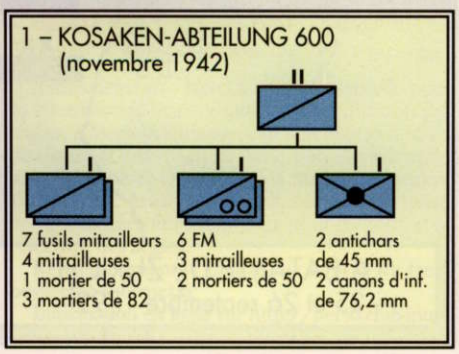
Trois cavaliers d'une unité cosaque au service des Allemands. Leurs uniformes mélangent effets russes et allemands, dont la toque et la baschlyk (écharpe-capuchon) pour l'officier. *DR*

Toutefois ce potentiel est largement ignoré par les nazis. Si Kononov rallie près de 5 000 prisonniers russes, les Allemands limitent la taille de son unité à 542 soldats. En outre, l'officier se voit à la tête d'un mouvement de libération antibolchevique aux côtés des émigrés cosaques, dont Krasnov, Ataman (chef) des Cosaques du Don en 1918-1919. Hors, les nazis ne veulent pas entendre parler d'un nouvel état russe ou slave et s'opposent à tout projet politique soutenu par les émigrés. En dépit de la mauvaise volonté officielle, plusieurs autres détachements sont organisés. La 5. Panzer-Div., par exemple, organise une Freiwillige-Kompanie von Rentlen (compagnie de volontaires) du nom de son chef, qui devient un bataillon puis un régiment. Souvent, il s'agit de petites unités montées très utiles pour escorter les prisonniers et protéger les immenses lignes de communication contre les partisans.

En octobre 1942, une certaine autonomie est donnée aux Cosaques dans une petite région à l'est de la mer d'Azov, sous la direction d'un Ataman qui peut lever ses propres forces d'autodéfense et les Allemands envisagent à terme la possibilité de former une armée de 75 000 hommes. Le recrutement est également facilité par l'opportune publication par l'institut racial SS de Wansee d'une étude « prouvant » le caractère non slave des Cosaques...

Le 15 nov. 1942, le groupe d'armées (GA) Sud aligne le régiment Jungschulz avec 2 160 soldats. Le GA Centre dispose à la même date de sept bataillons et trois compagnies. Le détachement de Kononov est devenu, au sein du GA Centre, le Kosaken-Abteilung 600 avec deux escadrons montés, deux escadrons de *Plastun* (infanterie légère), en fait des cyclistes, et une compagnie lourde (voir tableau n° 1). Quant aux troupes de von Renteln, elles forment les Kosaken-Abteilung 622 et 623 et la 638. Kosaken-Kompanie, plus légèrement équipées. Ces unités sont dotées d'armes de prise ex-soviétiques et participent très honorablement aux opérations. C'est le cas du régiment Jungschulz qui tient un important secteur dans la steppe de Nogai entre les fleuves Kouban et Terek au sud de Stalingrad où il effectue d'incessantes patrouilles, parfois à dos de chameau. En octobre, il repousse une attaque des cavaliers soviétiques du 4e corps de la Garde, une unité d'élite.

Ces succès et l'importance numérique des Cosaques donnent des idées à un officier de cavalerie allemand, Helmuth von Pannwitz, qui, avec le soutien du « lobby » militaire favorable aux Osttruppen, va s'efforcer de réunir



1. Notons que, jusqu'au XIXe siècle, les Cosaques sont aussi de grands marins, tant sur mer que sur les fleuves, avec leurs barques surnommées *tchaïkas* (mouettes).

Une colonne de cosaques en opération durant l'été 1944 dans les collines boisées de la Yougoslavie. Un des éclaireurs est armé d'un pistolet-mitrailleur Ppsh soviétique. *DR*

ces détachements épars en une grande unité.

Von Pannwitz est originaire de la Silésie, région frontière entre les empires allemands et russes avant 1914. Jeune garçon, il aurait rencontré des Cosaques qui y tenaient garnison. Il combat en 1914-1918, puis rejoint la Wehrmacht en 1934. Il sert en France puis en URSS ; en décembre 1941, malade, il est affecté à l'inspection des troupes rapides dont dépendent les blindés et la cavalerie. Il obtient alors l'appui de Zeitzler, nouveau chef d'état-major de la Wehrmacht, afin d'organiser non plus des escadrons ou des bataillons cosaques mais des divisions. Von Pannwitz tisse alors des liens avec des chefs cosaques dans le Caucase, gagne l'appui de von Kleist, chef de la 1. Panzer Armee, et, en octobre 1942, obtient l'accord de Zeitler pour former la première division cosaque. Afin de ménager les susceptibilités de certains dignitaires nazis, l'unité prend le nom de Reiterverband Pannwitz (groupe de cavalerie Pannwitz).

Toutefois, l'offensive soviétique de novembre bouleverse ces projets. Le colonel von Pannwitz s'y distingue à la tête d'un petit détachement mécanisé qui permet une brève stabilisation du front de la 4e armée roumaine[2]. Le 15 janvier 1943, l'officier est convoqué à Berlin pour recevoir des mains du Führer les feuilles de chênes à sa Croix de chevalier. A cette occasion, von Pannwitz aurait demandé à Hitler, qui s'enquerrait de « ses cosaques », de changer de politique à l'égard des Slaves afin de vaincre l'URSS avec leur aide... sans réponse ! Quoi qu'il en soit, von Pannwitz peut envisager de former sa division.

UN STATUT POUR LES COSAQUES

En ce début d'année 1943, la situation de l'Allemagne nazie renforce les partisans de l'utilisation d'unités formées d'ex-citoyens soviétiques, et les critères raciaux deviennent moins stricts. Tant dans l'armée que dans le parti, on prend conscience du potentiel des volontaires de l'Est. Rosenberg, ministre « des territoires de l'Est », imagine une « Cosaquie » comme « cordon sanitaire » entre les Russes vaincus et l'Europe allemande. Quant à Himmler, il comprend que les Cosaques peuvent être une source de recrutement pour sa Waffen-SS...

En outre, quelques militaires semblent avoir une vision plus « slavophile », tel von Pannwitz, et éprouvent une réelle sympathie à l'égard des Cosaques. En fait, plus la situation militaire se dégrade, plus les Allemands deviennent généreux ! En novembre 1943, Keitel et Rosenberg proclament même que l'Allemagne va rendre aux Cosaques leurs territoires et leurs droits. En mars 1944, une administration spéciale est créée pour s'occuper des Cosaques avec un semblant de gouvernement dirigé par Krasnov, et quelques ministres. Quoi qu'il en soit, l'argument principal reste une utilisation cynique d'une chair à canon volontaire. Comme le rappelle le général Hellmich, inspecteur des Osttruppen, en mars 1943 : « *ils ont substantiellement contribué à économiser le sang allemand* ».

Paradoxalement, la division cosaque voit le jour alors que les Allemands sont chassés du Caucase. Sans compter les volontaires et leurs familles, des dizaines de milliers de réfugiés accompagnent l'armée allemande dans sa retraite de peur de retomber sous le joug soviétique. A l'automne 1943, la région de Novogrudok, à l'ouest de Minsk, en Biélorussie, devient leur nouvelle patrie. Comme dans le Caucase, les Cosaques jouissent d'une fiction d'autonomie et un Ataman dirige le territoire. Au printemps 1944, ils sont 25 000 et assurent des missions contre les partisans. Après l'offensive soviétique de juin, les familles cosaques sont envoyées en Italie du nord, dans la région de Tolmezzo : 22 000 Cosaques dont 9 000 soldats arrivent en septembre et demeurent sur place jusqu'en mai 1945.

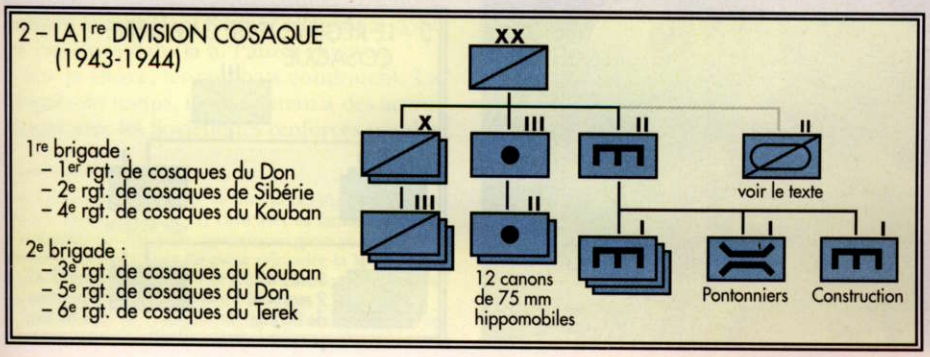
LA FORMATION DE LA DIVISION

Fin janvier 1943, von Pannwitz commence à rassembler les unités éparses de Cosaques à Cherson, sur la mer d'Azov, malgré l'opposition larvée de certains dignitaires nazis et de généraux, ces derniers peu désireux de devoir se séparer de combattants aussi efficaces. Le Reiterverband Pannwitz, comme il est encore appelé, totalise plus de 10 000 cavaliers. Les soldats de Kononov et de von Jungschulz, entre autres, rejoignent le détachement. Il est même envisagé un temps d'y adjoindre le corps de cavalerie kalmouk[3]. Finalement, le 12 mai 1943, la future division est envoyée pour sa formation à l'ancien camp militaire polonais de Mielau, en Prusse-Orientale. D'autres unités éparses sont incorporées et des recrues arrivent des camps de prisonniers, jusqu'à 40 % des effectifs apparemment.

Plusieurs problèmes apparaissent alors. Tout d'abord, il faut héberger les familles des volontaires et installer un camp, véritable base arrière de la division, à une vingtaine de kilomètres de Mielau. Ensuite, se pose la question de l'encadrement. En dépit de la volonté allemande de ne pas employer d'émigrés souvent prompts à émettre des revendications politiques, il est fait appel aux officiers vétérans de la Révolution et de la guerre civile. En effet, le nombre de cadres allemands aptes à diriger des formations cosaques est limité. Des officiers comme von Bosse, originaire des pays baltes, ou von Jungschulz, sont des exceptions. Cependant, le petit nombre de cadres qualifiés chez les Cosaques et le manque de connaissances des conditions de la guerre moderne font que les chefs de corps sont presque tous allemands. Kononov, formé à l'académie militaire Frounzé en URSS, est le seul Cosaque à commander un régiment, le 5e du Don. Une telle mesure est aussi un moyen pour les Allemands de garder un contrôle efficace de la division.

Pour ménager les susceptibilités et servir la propagande, un Ataman, avec le grade de major (commandant), est nommé dans chaque régiment. L'habillement pose aussi problème et, pour concilier les nécessités de l'uniformisation et les traditions cosaques (bonnets en laine de mouton, amples manteaux et cartouchières proéminentes), on tolère un mélange de tenues germano-russes. L'aigle et la swastika cèdent parfois la place à la cocarde cosaque. Soucieux de gagner les bonnes grâces de ses hommes, von Pannwitz revêt un uniforme de parade cosaque le 1er juin 1943, date à laquelle il devient général de brigade.

Le problème linguistique est résolu par l'emploi du russe aux seuls échelons subalternes – où tout le personnel est cosaque – et du russe et de l'allemand aux niveaux supérieurs. Quant au moral, von Pannwitz y veille avec une section de propagande, plusieurs religieux orthodoxes et l'hebdomadaire *Kasatstchi Klitsch* (l'Appel du Cosaque). Enfin, les cadres allemands, von Pannwitz en tête, se font un devoir de promouvoir et d'assister aux fêtes et aux danses traditionnelles !



2. Le détachement opère aux côtés de plusieurs unités roumaines dont le rôle est occulté par les Allemands.

3. Les Kalmouks sont un peuple nomade bouddhiste des confins de la Volga et du Don. Les différences ethniques et religieuses avec les Cosaques expliquent probablement l'abandon du projet d'union.

Le général von Pannwitz en Yougoslavie en 1944. L'officier a servi au sein de la 1. Kavallerie Division lors des campagnes de Pologne, de France et dans les premiers mois de l'opération Barbarossa. *ECPA*

La **1. Kosaken-Division** est une forte unité de cavalerie, d'environ 18 000 hommes, (voir tableau n° 2). La division compte aussi un bataillon de transmissions, un bataillon médical, une compagnie vétérinaire, etc., tous portant, avec le bataillon du génie, le numéro 55. La plupart des services ont un personnel très majoritairement allemand. Un régiment de réserve et d'entraînement est également mis sur pied. Dans les faits, un bataillon d'artillerie composé de vieux canons de 77 mm est attaché à chacune des deux brigades. Un petit détachement cosaque indépendant, en uniforme traditionnel, sert de gardes du corps auprès de von Pannwitz. Chaque régiment compte 2 000 combattants dont environ 150 Allemands (tableau n° 3). Leur monture idéale reste le cheval mais un bataillon du 2e régiment de Sibérie et un autre du 5e régiment du Kouban doivent se contenter de vélos, l'armée allemande souffrant d'un déficit important en chevaux.

La division apparaît dès le départ comme une unité anti-guérilla avec une grande mobilité, peu d'armes lourdes et antichars et une artillerie ridicule. Si chaque régiment doit disposer d'un 9. Schwadron lourd (PaK 40 antichars de 75 mm et huit mortiers), il semble qu'il n'ait reçu à ses débuts que des vieux canons de 37 mm. En outre, la présence d'un détachement mécanisé de reconnaissance, apparemment créé en novembre 1943, n'est pas confirmée. Néanmoins, la division a disposé de quelques autos blindées lors de ses opérations (certainement des véhicules de prise, français, italiens ou russes). Les Allemands n'ont pas été en mesure, peut être délibérément, d'équiper au mieux la division qui est incapable de lutter contre l'armée rouge.

En septembre 1943, lors d'une grande manifestation de propagande, le général Krasnov, Ataman théorique des Cosaques, passe la division en revue au son des marches traditionnelles et avec la bénédiction de l'aumônier divisionnaire. Le 12, von Pannwitz reçoit ses ordres de marche... pour la Yougoslavie ! Le général doit alors, avec l'aide de Krasnov, convaincre ses hommes, désireux de « casser du bolchevique », qu'ils vont participer là-bas au même combat que celui qu'ils veulent livrer en Russie. Le 17 septembre, les Cosaques commencent leur marche vers le sud. En réalité, comme les autres Osttruppen, ils sont *personae non gratae* sur le front de l'Est.

Contre les partisans de Tito

A l'automne 1943, le territoire yougoslave est le théâtre d'une impitoyable guerre civile où les enjeux de la lutte entre l'Axe et les Alliés semblent parfois secondaires. Les Allemands et leurs alliés italiens et croates, aidés par des « collaborateurs » locaux, ont les pires difficultés à circonscrire les mouvements de guérilla nationalistes (Tchekniks) et communistes (Titistes). Le 8 septembre, l'armistice entre l'Italie et les Alliés prive l'Axe de 17 divisions en Yougoslavie, que l'Allemagne n'a pas les moyens de remplacer avec ses propres troupes. En outre, les forces armées de l'état croate, surnommées « dépôt de ravitaillement et de renforts des Partisans de Tito » par les Allemands, brillent par leur taux de désertion. Cette situation justifie l'envoi de la division cosaque en Croatie.

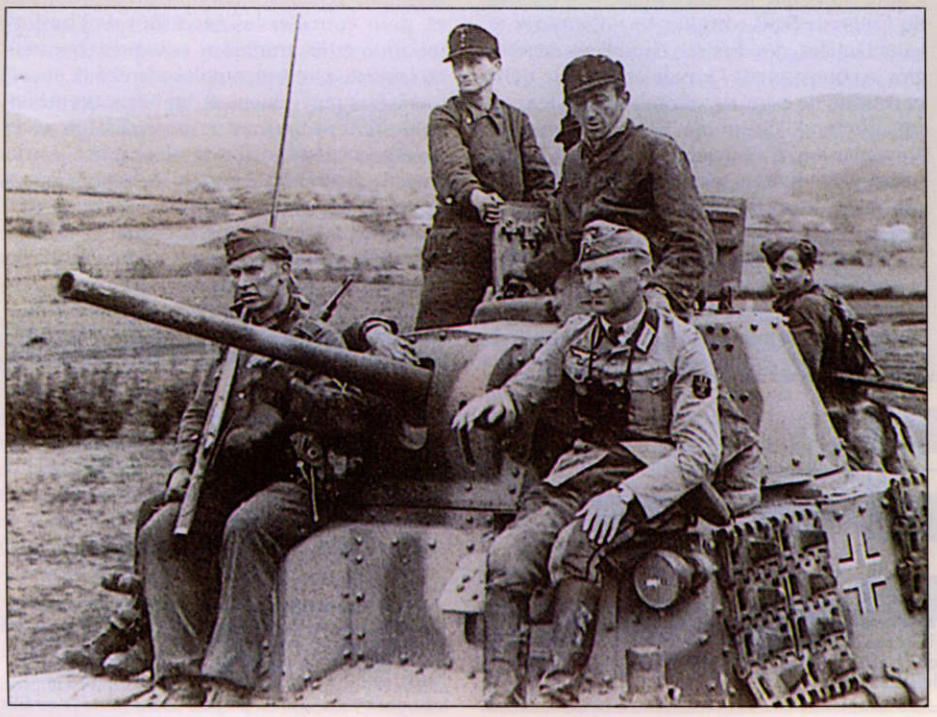
En octobre, les premières opérations contre les partisans à l'ouest de Belgrade sont décevantes. De plus, des exactions à l'encontre de la population et des désertions ont lieu. Von Pannwitz rétablit vite la discipline et en profite pour envoyer sur le front russe les officiers allemands trop maladroits avec les Cosaques. La cohabitation avec les Croates catholiques est également loin d'être facile. Bien vite toutefois, leur combativité innée et leur haine des Rouges font que les Cosaques deviennent des adversaires redoutables pour les partisans.

En janvier 1944, les deux brigades se trouvent au sud-est de Zagreb et remportent plusieurs succès. Si les chevaux donnent aux Cosaques une grande mobilité, le terrain montagneux et les épaisses et abruptes forêts font qu'ils doivent combattre à pied. Parfois, de chasseurs ils deviennent chassés. C'est le cas début mai quand le 2e régiment de Sibérie ne peut se dégager qu'avec l'aide du reste de la 1re brigade et d'un bataillon de la 373. Infanterie-Div. En juin et juillet, d'autres opérations ont lieu sans succès notable.

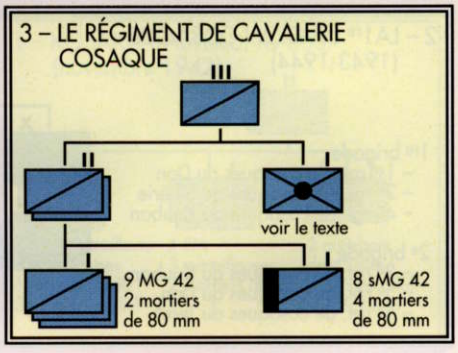
A l'été 1944, sur tous les fronts, le cours de la guerre prend alors un tour catastrophique pour l'Axe, les défaites succédant aux défaites. Les Cosaques au service des Allemands subissent ces événements. Ceux qui servent en France se laissent souvent capturer sans combattre par les alliés occidentaux contre lesquels ils n'ont aucun grief. Dans le même temps, von Pannwitz voit sa division s'affaiblir suite aux pertes quand les partisans, ravitaillés par parachutages, se renforcent. Son régiment de réserve, envoyé en France, lui fait défaut.

Paradoxalement, l'aide vient de Himmler qui cherche à renforcer le poids de la SS. Le 26 août, il propose à von Pannwitz de transformer sa division en un corps de cavalerie SS, très puissant en théorie, avec le renfort de 8 000 Cosaques dispersés entre la France, la Pologne et l'Italie. Von Pannwitz réussit alors à obtenir tout ce qu'il désire, à savoir des armes modernes et des hommes, en échange d'une allégeance très formelle à la Waffen-SS. Aux termes de cet arrangement, le corps cosaque devient le XV. SS-Kavallerie-Korps, unité presque entièrement slave au sein du bras armé de la Herrenvolk ! En fait, par opportunité, von Pannwitz s'est adressé à la seule personne pouvant résoudre ses problèmes matériels. Même si le nouveau corps ne verra jamais ses blindés, ses canons de 88 mm ou son artillerie lourde, il reçoit dès septembre des mortiers lourds de 120, des obusiers de 105 et des canons antiaériens de 37 mm. Cependant, les

Eté 1944, des chars italiens « récupérés » par les Allemands appuient le 1er régiment de cosaques du Don lors d'une opération en Croatie. Des chars français, dont des B1bis lance-flammes, sont également employés contre les partisans. *ECPA*



3 – LE RÉGIMENT DE CAVALERIE COSAQUE



incessants combats font que le corps ne peut réellement s'organiser.

Si la situation de l'Axe en Yougoslavie au printemps 1944 est préoccupante, elle devient désespérée à partir du mois d'août. La Roumanie rejoint les Alliés suivie par la Bulgarie en septembre, ouvrant ainsi les Balkans à l'Armée rouge. En Grèce, les troupes allemandes entament une véritable Anabase[4] vers le nord. Dans le même temps, Tito promet le pardon à tous les soldats croates qui le rejoignent et les désertions atteignent des sommets, même parmi les Oustachis. Les Partisans opèrent de plus en plus comme une armée régulière, disposant d'artillerie, de chars et l'appui de l'aviation alliée basée en Italie. Ils assaillent la ville croate de Banja-Luka, défendue par 3 000 soldats de Pavelic et qui est dégagée, fin septembre, par la division cosaque qui gagne le surnom de « brigade de pompiers de Croatie ». Cependant, ce genre de succès ne suffit pas à renverser le cours des opérations. Belgrade est libérée le 20 octobre par les Partisans et les troupes du 4e front d'Ukraine. La doctrine nazie s'oppose à l'envoi des Osttruppen sur le front de l'Est mais, en l'occurrence, c'est le front de l'Est qui vient à leur rencontre !

Face à l'Armée rouge

Les premiers combats entre les Cosaques et les troupes soviétiques ont lieu début décembre, sur la Drave, affluent du Danube et frontière entre la Hongrie et la Yougoslavie. Jusqu'en février, la division affronte des attaques sporadiques de partisans appuyés par l'armée rouge. L'arrivée des renforts cosaques promis par Himmler permet alors de mettre sur pied le corps d'armée.

Chaque brigade devient une « division » à trois régiments montés et un petit régiment d'artillerie. Une brigade supplémentaire de *Plastun* et un groupe monté de reconnaissance sont formés. Si ses effectifs s'élèvent à 50 000 hommes, le corps n'a reçu qu'une petite partie du matériel promis par les SS. Début mars, la 1re division, composée de six bataillons, ne dispose que de quatre batteries d'artillerie légère (75 et 105 mm) et de cinq (!) canons antichars, probablement des PaK de 75. La 2e division est un peu plus puissante avec des bataillons aux effectifs moyens proches de 400 combattants, cinq batteries et onze PaK.

Cependant, malgré l'évolution désastreuse du conflit pour les Allemands, une cérémonie unique a lieu à Virovitaca. Von Pannwitz est en effet nommé Feld Ataman, chef militaire suprême, par les délégués de toutes les unités du corps. Qu'un Allemand devienne Feld Ataman est sans précédent et semble indiquer que les Cosaques gardent le moral et ont confiance en leur chef[5]. A cette date, seule une poignée d'autres unités cosaques existent encore dans l'armée allemande dont un escadron dans la 6. Panzer-Division.

Sur la Drave, les combats continuent. La plupart du temps, ils se limitent à des accrochages avec les Soviétiques renforcés par des troupes bulgares. Cependant, en mars, la 2e division participe à des attaques de diversion dans la cadre de l'offensive autour du lac Balaton. Si l'opération est un échec désastreux pour le Reich, elle permet aux Cosaques de remporter quelques succès (dans la nuit du 22, le 4e régiment du Kouban charge à cheval une position d'artillerie bulgare et fait 450 prisonniers !). Mais, en avril, la situation générale oblige le corps à suivre la retraite de l'armée allemande.

Les victimes de Yalta

A cette date, le souci majeur des unités de l'Axe en Yougoslavie est de gagner l'Italie ou l'Autriche pour se rendre aux alliés occidentaux et non aux communistes, prêts à appliquer la loi du talion. En fait, dans le cadre des accords secrets de Yalta, les Alliés ont accepté de livrer à l'URSS tous les citoyens ex-soviétiques qui tombent entre leurs mains. Apprenant cette nouvelle, le général américain Bradley aurait déclaré « *Je ne crois pas que ces gens aient encore beaucoup d'avenir* »...

Début mai, le corps cosaque recule pied à pied vers l'Autriche. Des combats acharnés opposent encore les Cosaques aux Bulgares et aux Partisans. Leurs offres de reddition sont repoussées et les dernières unités du corps arrivent en zone anglaise le 13 mai, soit cinq jours après la capitulation officielle de l'armée allemande. Le 10, von Pannwitz passe en revue la 1re division au son de la marche du Prince Eugène et prononce la reddition officielle de son corps aux Anglais. Malgré un accueil aimable, ceux-ci ne donnent aucune précision sur le sort des Cosaques. Plusieurs camps de la vallée de la Drave regroupent non seulement les unités du corps mais aussi le régiment de réserve et les familles venues d'Italie du nord, soit au moins 50 000 personnes dont 6 000 femmes et enfants.

Bientôt, la triste réalité se fait jour. La situation ne semble refléter aucune malice de la part des soldats des 6th Armoured et 78th Infantry Divisions qui obéissent aux ordres sans états d'âme. Leurs cadres songent surtout à se débarrasser au plus vite de ces masses de prisonniers, internés et « personnes déplacées » qui constituent un véritable cauchemar administratif[6]. Quant aux états-majors alliés, ils craignent que toute mauvaise volonté n'entraîne des représailles à l'encontre des prisonniers alliés sous contrôle des Soviétiques. Le 26 mai, les officiers allemands sont arrêtés, et plusieurs d'entre eux, dont von Pannwitz, sont remis au NKVD. A partir du 28, les Cosaques sont livrés aux Soviétiques. Beaucoup s'enfuient, souvent avec succès. Jusqu'au 2 juin, des milliers de personnes sont convoyées par camions ou par wagons jusqu'à la zone russe. On note de nombreux cas de suicides et les gardes anglais se conduisent parfois avec brutalité[7].

Si les soldats de la 6th Armoured refusent de livrer les femmes, les enfants et les émigrés – ces derniers ne sont pas des ex-citoyens soviétiques –, les autres unités anglaises ne s'arrêtent pas à ces détails. Le nombre de Cosaques livrés est très incertain, et les estimations varient entre 22 500 et 35 000. Von Pannwitz et les chefs cosaques dont Krasnov sont torturés puis pendus en URSS en 1947. Kononov s'est désolidarisé du corps en arrivant en Autriche et réussit à échapper au rapatriement avec sa brigade. La majeure partie des soldats cosaques rapatriés est condamnée à six ans de Goulag et leurs familles reléguées en Sibérie. Staline, avec sa brutalité habituelle, ne pouvait en aucune façon pardonner à ces « traîtres »...

En 1945, l'heure n'est pas à la guerre froide et les liens sont encore très forts entre Alliés et Soviétiques, unis par l'âpreté de la lutte contre l'Allemagne nazie. Les Cosaques ont joué la carte du IIIe Reich contre l'URSS stalinienne, sans avoir leur place dans l'espace vital nazi. En définitive, ils ne gagnèrent que le droit de se faire tuer sous l'uniforme feldgrau, happés comme d'autres peuples par le « Train de l'histoire » communiste. ❐

BIBLIOGRAPHIE

Seuls les ouvrages traitant, au moins en partie, des Cosaques sont indiqués. Il faut préciser qu'il n'existe toujours pas à ce jour d'étude sérieuse et complète sur ce sujet. Même l'ouvrage de S. Newland est en grande partie basé sur le livre de E. Kern qui est loin d'être objectif et ressemble davantage à un roman historique.

Foreign volunteers of the Wehrmacht, 1941-45, Caballero Jurado C., Londres (Osprey).

Les cosaques de Hitler, Kern E., Paris, 1963.

Foreigners in field gray : German order of battle, vol. 7, Nafziger G., Pisgah, 1995.

Cossacks in the german army, Newland S. J.

Chevaux et cavaliers de la Seconde Guerre mondiale, Piekalkiewicz J., éd. Maloine, 1986.

Des cosaques au galop ... pour le photographe. La plupart des combats sont livrés à pied, les chevaux constituant des cibles trop faciles. *ECPA*

4. Le dernier titulaire de ce titre honorifique est le tsarévitch Alexis, assassiné en 1918 avec sa famille.

5. Retraite des Dix mille, mercenaires grecs au service des Perses, à travers l'Anatolie pour rejoindre la Mer Noire.

6. A la date du 17 mai, 120 000 personnes sont sous la garde de la seule 78th Infantry Division.

7. 27 tombes de cosaques morts le jour du transfert se trouveraient à Lienz.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

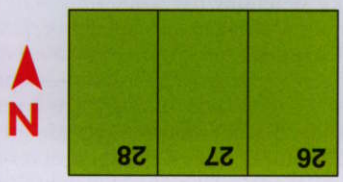
SCENARIO ASL/VV 24

FRERES ENNEMIS

PRES d'AGA BATYR, URSS, le 30 novembre 1942

Le régiment de cavalerie cosaque du colonel von Jungschulz est une des unités chargées de protéger le flanc nord du groupe d'armées A engagé dans le Caucase. Formé d'ex-prisonniers de guerre, de déserteurs et de volontaires tous animés d'une haine farouche à l'égard du système soviétique, le régiment est équipé d'armes de prise et encadré par des officiers allemands. Dès l'été 1942, il mène plusieurs opérations dans les steppes de Nogaï aux côtés des panzers et se heurte souvent aux unités de cavalerie de l'armée rouge. Il accomplit ses missions avec succès et patrouille efficacement dans un large secteur. Mais, fin novembre, après les premiers succès autour de Stalingrad, les troupes soviétiques du front de Transcaucasie, renforcées par de nouvelles unités bien équipées, passent à l'offensive avec comme objectif de couper toute retraite au groupe d'armées A.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

✙ Remplacer un PaK 38, un Kfz 1 et un 228 par un Marder III(t)H

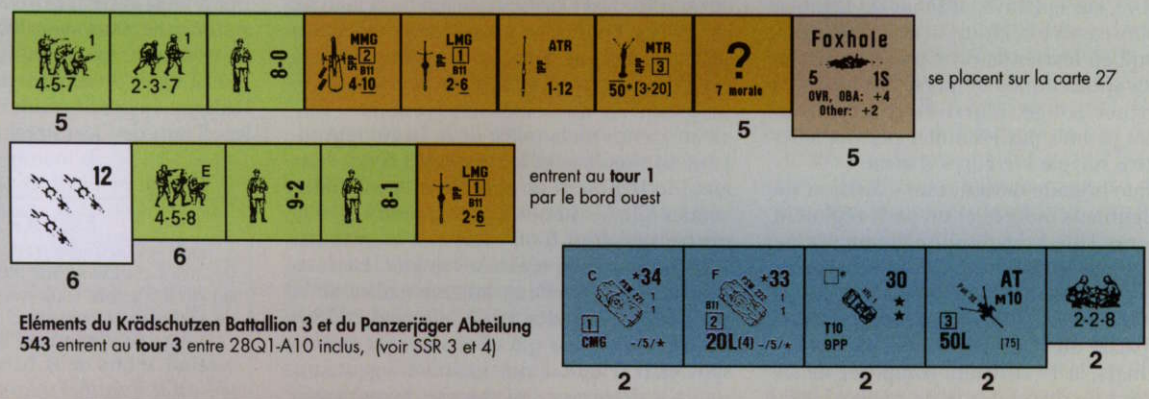
★ Supprimer la SSR 4

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur russe doit Contrôler une majorité d'hex. de Colline en infligeant > CVP subis (voir les SSR 1 et 6)

✙ Les Cosaques se placent en premier	★ 1	2	★ 3	4	5	FIN
★ Les Russes se déplacent en premier						

Cosaques du régiment von Jungschulz (ELR 4) se placent/entrent comme indiqué: {SAN 4} (voir SSR 1, 2 et 3)

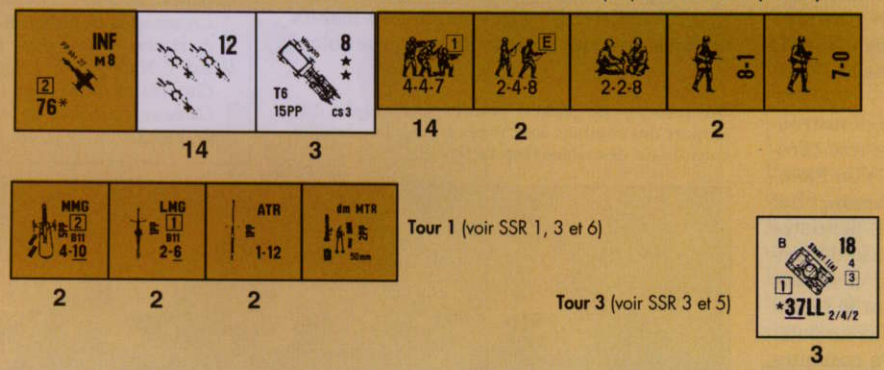


se placent sur la carte 27

entrent au **tour 1** par le bord ouest

Eléments du Krädschutzen Battallion 3 et du Panzerjäger Abteilung 543 entrent au **tour 3** entre 28Q1-A10 inclus, (voir SSR 3 et 4)

Eléments renforcés de la 63e division de cavalerie (ELR 3) entrent au tour indiqué par le bord est : {SAN 2}



Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans vent au début du scénario.
Steppe Terrain (F13.2) s'applique mais les DVP ne sont pas utilisés.
Placer l'Overlay H2 en 27Y3-Z3. Il représente une Colline de Niveau 1.

2. Les MMC Allied Minors - Cosaques - sont considérés Russes (EXC : Human Wave et Entrench DRM NA). Ils utilisent des SW Russes sans Pénalités.
Les Leaders sont considérés Allemands sans pénalités Allied Troops.
Tout MMC Cosaque Broken dans la même Location d'un Leader Cosaque Good Order voit son Moral augmenté de un (ex: 8 et non 7 pour un 458 Broken).

3. Les Unités des deux camps entrent avec l'Infanterie Passager/Montée et les Canons Tractés. Les Stuart entrent avec 9 MP déjà dépensés.

4. Un PSW 221 est secrètement noté comme étant armé d'un sPzB41 (28 LL, Note 5) à la place de sa CMG. Le Canon est NT avec une ROF de 1.

5. Les Russes utilisent des Stuart I(a) sans Pénalités sans Sd mais avec HE.

6. Le joueur russe peut faire sortir des Unités Good Order/Chars avec Functioning MA par le bord ouest qui comptent double en CVP.
Les Wagons n'ont que 10 PP de Capacité mais sont des Petites Cibles (+1) et ont 10 MF.

EPILOGUE

Le 30 novembre, la 44e armée soviétique attaque, lançant en avant deux corps de cavalerie de la Garde appuyés par des bataillons et brigades blindés. Les cosaques de von Jungschulz repoussent les cavaliers du 5e corps de la Garde avec l'aide de détachements de la 3. Panzerdivision qui détruisent plusieurs Stuart. Mais les Russes prennent l'avantage les jours suivants et percent vers l'ouest. Les Allemands doivent alors retraiter vers Rostov. Au printemps 1943, le régiment von Jungschulz quitte le front pour être incorporé dans la 1ère division cosaque.

JOURS DE GLOIRE III

Règles optionnelles

AFIN de pimenter vos parties, voici quelques règles optionnelles pour Jours de Gloire III.

Frédéric BEY

Les numéros de chapitres indiqués ci dessous font références aux règles de base. Les règles optionnelles viennent, soit remplacer, soit compléter les règles de base. Les joueurs choisissent celles qu'ils souhaitent appliquer.

1. Tour de jeu

Une nouvelle phase, appelée D bis est insérée entre les phase D. et E.

➜ D bis : Phase d'activation de la réserve

Chaque joueur peut activer une formation de son choix. Le joueur ayant l'initiative stratégique décide qui active en premier la formation de réserve. Si personne n'a l'initiative stratégique, aucun des deux n'est autorisé à activer de formation de réserve.

Dans la phase d'activation de la réserve, chaque joueur peut activer une de ses formations. Cela signifie qu'une formation pourra être activée trois fois dans le tour...

Contraintes :

la formation activée dans la Phase D Bis, doit compter au moins une de ses unités dans le rayon de commandement du général en chef ;

- seules les unités de cette formation qui ne son pas adjacentes à une unité ennemie peuvent être activées.
- la formation activée en Phase D Bis, quel que soit sont statut préalable, agira comme étant Sans Ordres du QG (sans possibilité de tester l'initiative du commandant), avec les contraintes supplémentaires suivantes : les unités de la formation activée en Phase D Bis ne peuvent pas effectuer de ralliement et doivent effectuer un TdC à la fin de leur mouvement (mise en désordre en cas d'échec).
- la Phase D Bis ne peut pas servir à activer une formation dont le MA n'est pas placé dans le bol lors du tour en cours...

2.3 - Ordres et groupes tactiques

Cette règle vise une gestion plus fine et plus historique des formations de combats. Si les unités d'une même formation sont trop dispersées, il faudra plusieurs ordres pour les activer pleinement.

Les groupes tactiques sont déterminés au moment de la phase d'ordres (1.A) de chaque tour, et pour le tour entier. Un groupe tactique regroupe les unités d'une formation (même code couleur) qui se trouvent à deux hex. d'une autre unité de cette formation (hex. de l'unité inclus), elle-même à deux hex. d'une troisième, etc. Cette chaîne d'unités peut se prolonger jusqu'à ce que le groupe tactique regroupe toutes les unités de la formation. En revanche, une unité située à plus de deux hex. de toute autre unité de la formation est considérée comme un groupe tactique autonome pour l'attribution des ordres.

Au début de chaque tour (A. phase d'ordres), les deux joueurs sélectionnent, parmi leurs groupes tactiques respectifs, ceux qui vont recevoir des ordres et être dès lors en Ordres Reçus du QG. Le nombre d'ordres est limité par le potentiel d'ordres de chaque général en chef et correspond au nombre de marqueurs Ordres Reçus du QG disponible. Tous les groupes tactiques qui ne reçoivent pas d'ordres sont Sans Ordres du QG.

Durant la phase d'ordres (Phase A.), les joueurs placent secrètement un marqueur Ordres Reçus du QG ou Sans ordres du QG, face cachée, sur une unité quelconque de chaque groupe tactique en jeu, pour repérer les différents statuts.

Attention : Pour pouvoir être placé en Ordres reçus du QG, un groupe tactique doit avoir au moins une de ses unités à portée du général en chef (2.5).

Dans tout le chapitre 2. des règles de base, les « groupes tactiques « remplacent les « formations « dans la gestion des ordres, y compris pour les tests de l'initiative du commandant (un test par groupe tactique est nécessaire).

Exemple :

A. Au début d'un tour, les 10 unités françaises de la formation Mortier sont placées de telle sorte qu'elles constituent un seul groupe tactique. Un ordre suffira à toutes les placer en Ordres Reçus du QG. Si au cours du tour (après la première activation), des unités de la formation Mortier se séparent du groupe tactique initial (en s'éloignant à plus de 2 hex.), elles demeurent cependant en Ordres Reçus du QG pour le reste du tour et une seconde activation éventuelle.

B. Au début du tour, les 10 unités de la formation Mortier sont déployées en deux groupes d'unités adjacents (l'une de six pions, l'autre de quatre) distantes de plus de deux hex. Elles constituent alors deux groupes tactiques distincts. Si le joueur français veut les placer en Ordres Reçus du QG, il devra dépenser deux ordres (sur les 3 dont dispose Masséna). S'il ne place qu'un des deux groupes tactiques en Ordres Reçus du QG, l'autre groupe tactique sera considéré comme étant Sans Ordres du QG.

Si au cours du tour de jeu (après la première activation), les unités de la formation Mortier appartenant au groupe tactique Sans Ordres du QG rejoignent celles du groupe tactique étant en Ordre reçus du QG, elles demeurent cependant Sans Ordres du QG pour le reste du tour et une seconde activation éventuelle.

7. - Tir ami mal dirigé

Une unité située, dans un hex. intermédiaire, entre le tireur et la cible, ne bloque pas la LdV, si cette dernière se trouve sur un niveau plus élevé. Si l'unité située dans l'hex. intermédiaire est adjacente à la cible, le tir peut l'atteindre à la place de la cible initiale, même si elle est amie du tireur :

si le résultat du jet de dé de tir, non modifié, est inférieur ou égal à 2, l'unité occupant l'hex. intermédiaire doit faire un TdC avec - 2 au dé (si c'est une pile qui est concernée, un TdC par unité est nécessaire) et la cible initiale n'est pas atteinte.

8.3 - Tir de réaction

Infanterie

Toute unité d'infanterie, qui n'est ni en désordre ni en déroute, cible d'un combat de choc peut faire un tir de réaction contre tout hex. contenant des unités attaquantes situées dans ses hex. de front. Une unité ne peut faire qu'un tir de réaction par phase d'activation. Les unités ne peuvent pas combiner leur tir de réaction sur une même cible, mais tirent individuellement. Le tir est résolu sur la Table de tir avec 1d10 modifié par les seuls facteurs suivants, en plus de ceux liés au terrain :

- unités d'infanterie de ligne : - 1
- unités de cohésion 7 et plus ou unités possédant 7 points de force et plus (avantage non cumulatif) : + 1
- Les modificateurs peuvent donc aller de - 1 à + 1, au maximum.

Remarque : Pour gagner du temps, il est inutile d'effectuer un tir avec une unité d'infanterie de ligne de cohésion ou de force inférieure à 7 (impossible de faire 9 avec - 1 au dé...).

Cas particuliers

- si plusieurs unités d'infanterie sont empilées, seule l'unité d'infanterie du dessus peut tirer, sauf si elles sont toutes en carré (elles peuvent alors toutes tirer en réaction) ;
- une unité d'infanterie ne peut pas faire de tir de réaction pendant la phase d'activation durant laquelle elle se forme en carré. A l'inverse, si elle effectue un tir de réaction elle ne peut plus se former en carré.
- il n'y a pas de malus de - 1, comme pour l'artillerie, pour un tir de réaction d'infanterie.

11. - Ralliement

➜ **Démoralisation des formations**

La démoralisation des formations est vérifiée pendant la phase de déroute (phase E.) de chaque tour.

Quand 2/3 des unités d'infanterie ou de cavalerie d'une formation, présentes sur la carte à ce moment précis, sont soit en déroute, soit éliminées, toutes les autres unités de la formation sont automatiquement mises en désordre, ce qui peut causer de nouvelles déroutes, pour les unités déjà désorganisées... Jusqu'à la fin de la partie, les unités de la formation en question ne pourront plus revenir en bon ordre et devront se contenter, au mieux, d'être désorganisées. ❐

Exception : le ratio passe à 1/2 pour les formations uniquement composées de cavalerie.

LA BATAILLE DE ZURICH

3 et 4 vendémiaire an VIII

Regles spécifiques à Zürich

Les numéros de chapitres indiqués ci dessous font références aux règles de base. Les règles spécifiques viennent, soit remplacer, soit compléter les règles de base.

Zürich 1799 simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé les 25 et 26 septembre 1799 l'armée française du général Masséna à l'armée russe du Lieutenant Général Rimsky-Korsakov.

0.1- Échelles

Chaque tour couvre 2 h de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 500 mètres par hex.

0.2- La carte

Les hex. du lac de Zürich sont au niveau 0 d'élévation . Les hameaux et maisons isolées (ex : Beckenhof en 2306) et les petits ruisseaux (ex : hex. 0514) sont uniquement décoratifs : les hex concernés sont traités comme du terrain clair.

0.3 - Les pions

Sur les pions russes et français, les abréviations ont les significations suivantes :

Hel. pour Légion helvétique, Leg. pour demi-brigade légère, Gr. pour Grenadiers, Mo. pour Mousquetaires, Ch. pour Chasseurs, Dr. pour Dragons, Cu. pour Cuirassiers et Co. pour Cosaques, Hu. pour Hussards.

Pion « Flottille Williams »

Cette unité, qui représente la petite flotte du Lac de Zürich au service des Russes, a toutes les propriétés d'une unité d'artillerie.

Exceptions : Elle ne peut se déplacer que dans les hex. du lac de Zürich, au coût de 1PM par hex. Elle ne peut pas être attaquée au choc par aucune unité adverse. Elle peut subir des tirs adverses et ne peut pas être ralliée, si elle est désorganisée. Une mise en déroute l'élimine. La flottille peut venir au contact d'unités ennemies sans aucune contrainte, celles-ci n'exerçant pas de ZdC sur les hex. du lac de Zürich (hex. infranchissables).

2.1 Marqueurs d'Activation (MA)

Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Les MAC sont repérés par un C sur leur pion (voir légende des pions).

Les MAC français « Oudinot » et « Lorge » et le MAC russe « Gorchakov » permettent, un nombre limité de fois dans la partie, d'activer immédiatement toutes formations qui leurs sont rattachées. Le MAC Oudinot et le MAC Gorchakov sont utilisables une fois par jour (une fois le 25/09, une fois le 26/09). Le MAC « Lorge » est utilisable deux fois, le 25/09 seulement.

Exception : les MAC Oudinot et Lorge ne peuvent pas être utilisés tous les deux pendant le même tour de jeu

Le MAC « Oudinot » permet d'activer en une seule fois toutes les formations dont au moins une unité est présente du côté nord de la Limmat (Oudinot, chef d'État Major de Masséna s'est vu confier des responsabilités spéciales dans ce secteur).

Le MAC « Lorge » permet d'activer en une seule fois les trois formations de la Division Lorge (Gazan, Bontemps et Quétard).

Le MAC « Gorchakov » permet d'activer en une seule fois les deux formations de la Division Gorchakov (Tuchkov et Essen).

Procédure d'utilisation : Quand un joueur décide d'utiliser un MAC, il le place secrètement dans le bol lors de la Phase C. Dans ce cas, un seul des deux MA de chaque formation qui seront activées conjointement grâce au MAC est également placé dans le bol, les seconds étant mis de côté (et cachés pour conserver le secret). Le MAC peut être choisi et joué en premier par le joueur ayant gagné l'initiative stratégique. Lorsque le MAC est tiré au sort, le joueur active immédiatement, dans leur statut d'ordre respectif (Ordres Reçus ou Sans Ordres), toutes les formations qui lui sont rattachées. Les formations Sans Ordres Reçus du QG concernées peuvent utiliser la règle d'Initiative du Commandant (2.4). Pour cela on effectue un seul test, valable pour toutes ces formations à la fois, en utilisant la valeur d'initiative du MAC. Si, avant ou après, un MA d'une formation rattachée au MAC est tiré au sort, celle-ci est activée seule et normalement. Chaque formation est donc activée deux fois, une fois grâce au MAC dont elle dépend et une fois grâce à son MA (son second MA n'a pas été placé dans le bol).

4.3 - Mouvement et terrain

Terrains infranchissables / Franchissement de la Limmat

Barques :

Les unités d'infanterie de la formation Gazan sont équipées de barques, elles peuvent traverser la Limmat, au coût d'un ruisseau, à condition de ne pas entrer dans une ZdC ennemie lors de ce mouvement. Le combat au travers de la Limmat reste interdit pour elles, comme pour n'importe quelle autre unité. Recul ou retraite après combat et mouvement de déroute demeurent également interdits au travers de la Limmat, pour les unités équipées de barques.

Pontons :

Les unités « ponton » des formation Gazan et Ménard permettent de mettre en place, une seule fois dans la partie, un pont sur la Limmat. Le recto du pion, qui possède toutes les propriétés d'une unité d'infanterie, représente le convoi de transport du ponton. Un ponton a une valeur de 1 point de force.

Exception : un ponton ne peut pas se former en carré ni attaquer.

Le verso représente le ponton installé, qui possède toutes les propriétés d'un pont, et est considéré comme un marqueur.

Passer, au cours d'une activation, du recto au verso du pion interdit tout autre mouvement du pion. Pour être installé le ponton doit parvenir dans un hex. adjacent à la Limmat. Lors de l'activation suivante de sa formation, il pourra, lors de son mouvement, être retourné sur son verso et être placé à cheval sur deux hex., au travers de la Limmat, vers un hex. adjacent à celui où il se trouvait.

Exception : Le ponton ne peut pas être installé dans une ZdC ennemie.

Il est dès lors immédiatement utilisable. L'opération inverse (désinstallation du ponton) n'est pas autorisé.

Un ponton ne peut être détruit que de deux manières :

– côté recto (convoi), par une attaque au choc avec un résultat recul ;

– côté verso (ponton installé), par un tir d'artillerie avec « déroute » comme résultat (15 ou plus au dé). La distance de tir est calculée, par le tireur, à partir de n'importe lequel des deux hex. dans lequel se trouve installé le ponton.

Un ponton détruit n'est pas réparable.

`8.3 - Tir de réaction

Infanterie (règle optionnelle)

Seules les demi-brigades légères françaises et les unités de chasseurs russes (Ch.) sont considérées comme de l'infanterie légère et ne sont pas pénalisées d'un – 1 lors d'un tir de réaction. Toutes les autres unités d'infanterie en jeu, françaises ou russes, sont considérées comme de la ligne (– 1 au tir de réaction).

Scenarios

1 - 25 septembre 1799, Masséna piège les Russes à Zürich (Historique)

● **Durée**

Le scénario débute, le 25 septembre, lors du tour 5h00/6h00 et dure 7 tours (jusqu'au tour de 17h00-18h00 inclus)

● **Déploiement initial**

Le joueur russe se déploie et oriente ses pions en premier

● **Russes**

5 MA disponibles : Gorchakov (MAC), 1 MA Tuchkov, 1 MA Essen, 2 MA Markov

– **Korsakov** : 2609

– **Tuchkov** :

Les 10 pions répartis, au choix du joueur, dans un rayon de deux hex. autour de l'hex. 2309.

– **Essen** :

Gr Sacken : 2812
Mo Essen : 2711
Gr Ekatarinoslav : 2609
Dr Shlepev : 2007
Artillerie : 2106
Flottille Williams : 2810

– **Markov** :

Gr Treublut : 0609
Co Misinov : 0809

● **Français**

12 MA disponibles : Oudinot et Lorge (MAC), 2 MA Mortier, 2 MA Gazan, 2 MA Bontemps, 2 MA Quétard et 2 MA Klein

– **Masséna** : 0713

– **Mortier** :

53e de Ligne : 1 pion en 2618 et 1 en 2417
1er Artillerie : 2618
8e Chasseur : 2216
50e de Ligne : 1813 (2 pions)
108e de Ligne et 7e d'Artillerie Légère : 1711 (3 pions)
1er Dragon : 1712

– **Gazan** :

37e de Ligne : 0412 (2 pions)
57e de Ligne : 0512
13e Dragon et 9e Hussard : 0413 (2 pions)
1er et 6e d'Artillerie : 0513 (2 pions)
Ponton (convoi/recto du pion) : 0615

- Bontemps :
10e Légère : 0613 (2 pions)
1er Helvétique : 0814
57e de Ligne et 7e d'Artillerie : 0713 (3 pions)
100e de Ligne et 2e d'Artillerie Légère : 0813 (3 pions)
- Quétard :
1er Légère : 0312 (2 pions)
2e de Ligne : 0212 (2 pions)
- Klein :
102e de Ligne :1013 (2 pions)
Grenadiers et 6e d'Artillerie à cheval : 1012 (2 pions)
7e hussard et 5e Chasseur : 1011 (2 pions)
2e et 17e Dragon : 0913 (2 pions)

● **Renforts**
5h00-6h00 : Russes, Mo Markov (en 0108 ou 0107)
7h00-8h00 : Russes, 2e MA Tuchkov, 2e MA Essen, Gr Shapsky (en 0108 ou 0107)
11h00-12h00 : Russes, 1 MA Sacken, toute la formation Sacken sauf Mo Koslov (soit 4 pions) en 3210
13h00-14h00 : Russes, 2e MA Sacken
15h00-16h00 : Russes, Mo Koslov en 3210

● **Initiative**
Le joueur français a automatiquement l'initiative stratégique lors des deux premiers tours

● **Directions de retraite**
- Russes : Bord est de la carte
- Français : Bord sud de la carte. Les unités situées au nord de la Limmat déroutent vers le bord ouest jusqu'à la verticale du ponton, puis vers le bord sud (traversée de la Limmat par le ponton)

● **Conditions de victoire**
La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.
Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :
- 1 point par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie ;
- 2 points par unité d'infanterie (ou ponton) ou de cavalerie adverse éliminée ;
- 3 points par unité d'artillerie (ou flottille) adverse éliminée.

Contrôle d'hex., points attribués à la fin de la partie, au camp ayant été le dernier a occuper l'hex. (utiliser les marqueurs Drapeau) : 2007, 2101 et 2211 (2 points), 2306 (3 points), 2812, 2410, 2507 et 2607 (4 points)
Si le joueur français occupe l'hex. 2609 à la fin de la partie, il obtient automatiquement la victoire (pas de décompte des points).

2 - 26 septembre 1799, Korsakov tente l'évasion (Historique)

● **Durée**
Le scénario débute, le 26 septembre, lors du tour 5h00/6h00 et dure 7 tours (jusqu'au tour de 17h00-18h00 inclus)

● **Déploiement initial**
Le joueur français se déploie et oriente ses pions en premier

● **Français**
12 MA disponibles : Oudinot et Lorge (MAC), 2 MA Mortier, 2 MA Gazan, 2 MA Bontemps, 2 MA Quétard et 2 MA Klein
- Masséna : 2007
- Mortier :
53e de Ligne et 1er Artillerie : 2711 (3 pions)
8e Chasseur : 2612
50e de Ligne : 2310 (2 pions)
108e de Ligne et 7e d'Artillerie Légère : 2411 (3 pions)
1er Dragon : 2511
- Gazan :
37e de Ligne et 1er d'Artillerie : 2107 (3 pions)
57e de Ligne et 6e d'Artillerie : 2106 (2 pions)
13e Dragon et 9e Hussard : 2006 (2 pions)
Ponton installé : 0512 / 0511
- Bontemps :
10e Légère et 2e d'Artillerie Légère : 2105 (3 pions)
1er Helvétique : 2005
57e de Ligne et 7e d'Artillerie : 2205 (3 pions)
100e de Ligne : 2304 (2 pions)
- Quétard :
1er Légère : 1 pion en 2504 et 1 en 2704
2e de Ligne : 2405 (2 pions)
- Klein :
102e de Ligne : 2208 (2 pions)
Grenadiers et 6e d'Artillerie à cheval : 2210 (2 pions)
7e hussard et 5e Chasseur : 2209 (2 pions)
2e et 17e Dragon : 2109 (2 pions)

● **Russes**
7 MA disponibles : Gorchakov (MAC), 2 MA Tuchkov, 2 MA Essen et 2 MA Sacken
- Korsakov : 2609
- Tuchkov, Essen et Sacken :
Les 10 pions de la formation Tuchkov, les 5 (hors flottille) de la formation Essen et les 5 de la formation Sacken sont placés librement dans les hex. de la place de Zürich (intérieur des fortifications) et en 2507et 2607.
- Essen :
Flottille Williams : 2810

● **Renforts**
11h00-12h00 : Russes, 1 MA Gudovich, Cu Voinov et Dr Svechin en 2201
13h00-14h00 : Russes, 2e MA Gudovich

● **Initiative**
Le joueur russe a automatiquement l'initiative lors des deux premiers tours

● **Directions de retraite**
- Russes : Bord est de la carte
- Français : Bord sud de la carte. Les unités situées au nord de la Limmat déroutent vers le bord ouest jusqu'à la verticale du ponton, puis vers le bord sud (traversée de la Limmat par le ponton)

● **Conditions de victoire**
La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.
Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :
- 1 point par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie ;
- 2 points par unité d'infanterie (ou ponton) ou de cavalerie adverse éliminée ;
- 3 points par unité d'artillerie (ou flottille) adverse éliminée.

Russes seulement : 3 points par unité d'infanterie ou de cavalerie et 5 points par unité d'artillerie sortant de la carte entre les hex. 2201 et 2601 (inclus). Exception : Cu Voinov et Dr Svechin ne rapportent aucun point s'ils sortent de la carte.
A partir de 11h, un point pour chaque tour à la fin duquel aucun hex. de la ville de Zürich n'est occupé par une unité française.
Si le joueur russe n'a marqué aucun point de sortie de carte d'unités à la fin de la partie, le joueur français gagne automatiquement (pas de décompte des points).

3 - La bataille de Zürich, 25 et 26 septembre1799 (Historique)

● **Durée**
Le scénario débute, le 25 septembre, lors du tour 1h00/2h00 du 25 septembre et dure 21 tours (jusqu'au tour de 17h-18h00 du 26 septembre inclus)

● **Déploiement initial**
Le joueur russe se déploie et oriente ses pions en premier

● **Russes**
Déploiement initial idem scénario 1. Pas de MA disponible au départ.

● **Renforts :**
25 septembre :
- 1h00-2h00 : Oudinot et Lorge (MAC), 1 MA Mortier, 1 MA Gazan, 1 MA Bontemps, 1 MA Quétard et 1 MA Klein et toutes unités françaises des formations Mortier (en 1919), Bontemps et Klein (en 1719), Gazan et Quétard (en 1020)
- 3h00-4h00 : 2e MA Mortier, 2e MA Gazan 2e MA Bontemps, 2e MA Quétard et 2e MA Klein
- 5h00-6h00 : Russes, Gorchakov (MAC), 2 MA Markov, 1 MA Tuchkov, 1 MA Essen, Mo Markov (en 0108 ou 0107)
- 7h00-8h00 : Russes, 2e MA Tuchkov, 2e MA Essen, Gr Shapsky (en 0108 ou 0107)
- 11h00-12h00 : Russes, 1 MA Sacken, toute la formation Sacken sauf Mo Koslov (soit 4 pions) en 3210
- 13h00-14h00 : Russes, 2e MA Sacken
- 15h00-16h00 : Russes, Mo Koslov en 3210
26 septembre :
- 11h00-12h00 : Russes, 1 MA Gudovich, Cu Voinov et Dr Svechin en 2201
- 13h00-14h00 : Russes, 2e MA Gudovich

● **Initiative**
Le joueur français a automatiquement l'initiative lors des quatre premiers tours

● **Directions de retraite**
- Russes : Bord est de la carte
- Français : Bord sud de la carte. Les unités situées au nord de la Limmat déroutent vers le bord ouest jusqu'à la verticale du ponton, puis vers le bord sud (traversée de la Limmat par le ponton)

● **Tours de nuit**
Contrainte valable pour les deux armées : pendant les tours 21h-22h et 23h-24h du 25 septembre et le tour 1h-2h du 26 septembre, un seul MA par formation est mis dans le bol. Aucun tir et aucun combat de choc ne sont autorisés.

● **Conditions de victoire**
La victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les deux camps est de 6 ou moins, il s'agit d'un match nul.
Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :
- 1 point par unité adverse en déroute (sur la carte) à la fin de la partie ;
- 2 points par unité d'infanterie (ou ponton) ou de cavalerie adverse éliminée ;
- 3 points par unité d'artillerie (ou flottille) adverse éliminée.

Français (seulement) : Le 25 septembre uniquement, si le joueur français occupe l'hex. 2609, il obtient une victoire immédiate (arrêt de la partie).
Le 25 et le 26 septembre, 1 point pour chaque tour à la fin duquel il occupe au moins un hex. de la ville de Zürich.
Russes (seulement) : Le 26 septembre uniquement, 3 points par unité d'infanterie ou de cavalerie et 5 points par unité d'artillerie sortant de la carte entre les hex. 2201 et 2601 (inclus). **Exception** : Cu Voinov et Dr Svechin ne rapporte aucun point s'ils sortent de la carte.
Le 26 septembre seulement, à partir de 11h, un point pour chaque tour à la fin duquel aucun hex. de la ville de Zürich n'est occupé par une unité française.
Si le joueur russe n'a marqué aucun point de sortie de carte d'unités à la fin de la partie, le joueur français gagne automatiquement (pas de décompte des points).

4 -Scénarios avec renforts non historiques (et si ?)

Il s'agit ici de jouer les trois scénarios précédents, avec pour seul changement, l'arrivée optionnelle de renforts. Historiquement, ces unités, pourtant à portée du champ de bataille, ont été retenues par des opérations de diversion ou n'ont pas pu participer à temps aux combats.
Au cours de la phase F. de chaque tour, un joueur (peu importe lequel) jette 1d10 :

● **Pour les Scénarios 1, 2 et 3**
Si le résultat est 9 : La formation Pushchin (7 pions) entre en renfort par l'hex. 0107 ou 0108 et la formation Ménard (11 pions) par l'hex. 0112, lors du tour suivant
Si le résultat est 0 : La formation Pushchin entre en renfort par l'hex. 0107 ou 0108 lors du tour suivant et la formation Ménard par l'hex. 0112, un tour après celui de l'arrivée de Pushchin.

● **Pour les Scénarios 2 et 3**
Si le résultat est 5 : La formation Gudovich (6 pions) entre en renfort lors du tour suivant, Cu Voinov et Dr Svechin en 2201, Cu Tsarina, Dr Gudovich et les 2 artilleries en 2401. Même si le résultat 5 n'est pas obtenu, Cu Voinov et Dr Svechin entrent en renfort à 11h00-12h00 le 26/09 (heure historique d'arrivée).

***Note** : Les unités de la formation Gudovich ne rapporte aucun point de victoire pour sortie de la carte le 26 septembre.*

IA DRANG 1965

AIR CAV à deux joueurs

Pour jouer à deux à *Aircav 65*, il faut utiliser toutes les règles du jeu normal avec les modifications ou règles optionnelles suivantes.

1 - Joueur NVA

Au lieu de tirer au sort le contenu des cases *Force*, le joueur peut placer comme il le désire ses unités. Il pourra donc placer de 0 à 6 unités par case *Force* mais sans mélanger les unités des différents régiments. (Il devra donc placer tous les pions du 32e régiment avant de pouvoir placer ceux du 33eet du 66e).

Conseils de jeu :

- Placez au minimum 4 unités par case *Force* et si possible placer les trois batteries d'artilleries disponibles par régiment dans la même case.
- Placez toujours l'EM d'un régiment avec 3 ou 4 autres unités.
- Ne jamais placer un EM ou l'hôpital dans une case sans autres unités pour les protéger.
- Déplacez au moins trois pions *Force* réels ensemble avec deux pions *Leurre*, ils sont plus forts quand ils sont attaqués surtout s'ils sont protégés par deux ou trois batteries de DCA/Artillerie.
- N'attaquez jamais les unités US sauf si elles sont isolées et concentrez vos attaques sur les zones d'objectifs prioritaires.
- Si des unités US entrent dans une zone contenant des pions *Force* non repérés, et surtout s'il y a plus de leurres que de pion réels, ne tentez jamais d'embuscade, laisser le joueur US tenter de repérer vos pions, cela le laissera souvent perplexe.
- Envoyez des piles de 3 à 5 leurres dans plusieurs directions, cela obligera le joueur US à leur courir après pour les repérer et les annuler. Un *Leurre* non repéré est toujours une menace pour le joueur US.

1.1 - Remplacement des pertes

Si l'EM d'un régiment NVA se fait éliminer, le régiment ne pourra plus récupérer ses unités éliminées ou endommagées. Il faudra retirer en priorité ce qui reste du régiment au Cambodge car si le régiment est totalement éliminé, le joueur US y gagnera beaucoup de points.

1.2 - Déplacements

Le joueur est libre de déplacer ses pions *Force* comme il veut, tout en respectant la limite des 5 pions *Force* maximum par zone.

Les flèches de déplacements utilisées pour le jeu en solitaire n'ont aucune utilité pour le jeu à deux.

1.3 - EM Politique (option)

Un quatrième pion EM est disponiblepour le joueur NVA. Ce pion doit être placé avec le 32e ou le 33e régiment. En cas d'attaque des pions Force qui se trouvent avec lui, pas besoin de faire un test pour une attaque de nuit car celle-ci se fait automatiquement la nuit.

Le bonus de nuit pour une attaque menée par l'EM politique est de **+ 2d6** au lieu de **+ 1d6**.

Le bonus de combat donné par l'EM politique est de **+ 2** au lieu de **+ 1** aux unités qui se trouvent dans sa zone.

1.4 - Attaque sur Pleiku

Pour attaquer la base de Pleiku, le joueur NVA devra avoir capturer la base de Duc Co ou Plei Me auparavant. Il n'est pas nécessaire de capturer les deux bases, seule la prise d'un des deux camps des Forces Spéciales ouvre la route de Pleiku. (Dans la réalité, les troupes vietnamiennes ont attaqué à plusieurs reprises le camp de Plei Me sans aucun succès).

2 - Joueur US

Le joueur, au lieu de tirer au sort le placement de sa base d'appui-feu, pourra choisir lui-même ou la placer dans la limite des **5 zones** de placement possibles. Il peut mettre dans sa base **5 unités** au maximum.

2.1 - Utilisation de l'Héliport de Pleiku

Il est possible de baser jusqu'à 6 hélicoptères de transport et d'attaque sur l'Héliport de Pleiku. Ces unités ne comptent pas dans la limite des 10 unités maximums autorisées. Les trois hélicoptères d'observation du 1/9 peuvent être basés eux aussi à Pleiku en plus des 6 hélicoptères autorisés.

2.1.1 - Avantages

- Double utilisation possible des hélicoptères : un hélicoptère qui débutera son tour à Pleiku pourra effectuer deux sorties au lieu de une.
- Un hélicoptère de transport pourra effectuer deux transport d'unités au lieu d'un seul. Il pourra transporter une unité normalement puis être disponible pour une évacuation d'urgence sur le terrain.
- Un hélicoptère d'attaque Gunship pourra effectuer deux appuis ou deux bombardements ou un appui et un bombardement dans le même tour.
- Un hélicoptère d'observation pourra effectuer 2 tests d'observation au lieu de 1 mais dans la même zone (dans le cas ou le premier test n'aurait rien donné).

2.1.2 - Désavantages

En cas d'assaut ou de tirs d'artillerie des unités NVA, le joueur NVA peut choisir comme cible principale une des unités d'hélicoptères au lieu d'une unité terrestre.

Si un pion hélicoptère est pris pour cible d'une attaque, celui-ci possède une défense de **1** (il ne peut en aucun cas rajouter son facteur d'attaque si c'est un Gunship). Même l'artillerie US ne peut intervenir en appui d'un assaut mené contre un pion d'hélicoptère.

En cas de jet de combat inférieur à celui du joueur NVA, l'unité d'hélicoptère perd **1d6** appareils qui viendront se rajouter sur le décompte HD/AD prévu sur la carte.

Si le décompte HD/AD est déjà au maximum, dans ce cas toute unité d'hélicoptère attaquée au sol à Pleiku est détruite en cas de défaite au combat.

2.2 - Utilisation des éclaireurs du 1/9 (option):

En principe, les unités du 1/9 servaient à chercher et trouver l'ennemi puis à le fixer sur place en attendant du renfort. Afin de refléter l'emploi historique, le joueur US peut utiliser tous les pions du 1/9 (hélicoptères compris) comme suit : lors du placement des hélicoptères d'observation, le joueur US peut (si les 4 unités du 1/9 utilisées se trouvent à Pleiku ou An Khe) placer dans la même zone les unités du 1/9 correspondant à la lettre d'identification de l'Obs. (par exemple : A/1/9 Obs + A/1/9T + A/1/9 + A/1/9G).

Si l'hélicoptère d'Obs. repère un pion ou plusieurs pion *Force* réels, le joueur peut immédiatement attaquer l'un de ces pions sans risquer de tomber dans une embuscade. On procède alors comme suit :

Placer l'unité d'infanterie 1/9 du groupe en question dans la zone ou le repérage vient d'être effectué puis lancer un assaut sur le pion *Force* visé. Le Gunship du groupe appuiera d'office cet assaut et le joueur pourra y rajouter une autre unité aérienne disponible à An Khe ou Pleiku s'il le désire. (Cependant il ne pourra en aucun cas appuyer cet assaut par une unité d'artillerie même s'il s'en trouve une à portée de tir).

A la fin du combat, si l'unité terrestre du 1/9 est toujours dans la zone, il faut placer dessus un marqueur *Hérisson*.Dans ce cas, l'unité du 1/9 ne sera pas touchée par la fatigue.

Si le départ se fait de l'héliport de Pleiku, l'hélicoptère d'observation pourra tester deux fois la zone de recherche pour tenter d'accrocher l'ennemi en cas de test inefficace au premier jet de dé.

Si le ou les dés d'observations n'ont donnés aucun résultats ou si aucun pion *Force* n'a été découvert, le groupe 1/9 utilisé retournera à sa base de départ à la fin du tour US.

2.3 - Utilisation du ravitaillement (option)

Le ravitaillement représente l'utilisation des munitions et des rations de combats pour les unités d'infanteries en opération dans la vallée de la Drang. Le ravitaillement ne concerne que les unités US. Les forces NVA elles se ravitaillent sur le terrain ainsi que les unités de l'ARVN et les CIDG.

Pour être ravitaillée, une unité devra posséder au moins un marqueur *Ravitaillement*, ou se trouver dans l'une des zones suivantes : Zone de Pleiku et An Khe, Plei Me, Du Co ou Base d'appui feu.

Chaque fois qu'une zone contenant des unités US effectue un combat (tir ou assaut ou appui pour l'artillerie), le joueur dépense un marqueur ravitaillement (sauf si c'est l'une des cinq zones indiquées ci-dessus). Le fait d'utiliser un marqueur *Ravitaillement* permet aux unités qui se trouvent dans la zone du marqueur de ne pas souffrir de la fatigue après un combat. Si par contre des unités qui combattent ne possèdent pas de marqueur *Ravitaillement*, elles subiront l'effet de la fatigue comme indiqué en 10 dans la règle du jeu.

Si des unités sous un marqueur *Fatigue* reçoivent du ravitaillement, le joueur pourra dépenser le marqueur *Ravitaillement* pour retirer le statut fatigue à ces unités comme si ces dernières se trouvaient à Pleiku ou An Khe.

Une zone peut contenir plusieurs marqueurs *Ravitaillement*. En cas de combat des unités US, un seul marqueur est dépensé par combat.

Par le biais de cette règle, les unités d'artillerie US subiront l'effet de la fatigue si elles appuient un combat et qu'elles ne possèdent pas de marqueur ravitaillement.

2.3.1 - Disponibilité et acheminement des marqueurs *Ravitaillement*

Au début de chaque tour US, le joueur disposera de 12 marqueurs *Ravitaillement* maximum ou du nombre de marqueurs qui seront disponibles au début de son tour.

Pour acheminer un marqueur *Ravitaillement* dans une zone, il faut utiliser un hélicoptère de transport qui ne pourra pas être utiliser en même temps pour acheminer du renfort dans la zone des opérations. Il pour-

Une opération « *Search and Destroy* » typique, menée par des « *Grunts* » de la 173e brigade aéroportée le long de la rivière Saigon. *US Army.*

ra néanmoins rentrer à sa base avec une unité fatiguée s'il y en à dans la zone ou il déposera le marqueur. Un marqueur *Ravitaillement* est suffisant pour toute une zone ou pour 5 unités maximums.

Un marqueur *Ravitaillement* peut être déplacé au sol avec les unités quand ces dernières effectuent un mouvement terrestre. (Le marqueur ira avec le plus grand nombre d'unités qui se déplaceront). S'il reste des unités qui ne se déplacent pas dans une zone, le marqueur *Ravitaillement* accompagnera les unités qui se déplacent).

Note : Les unités US qui commencent leur tour à An Khe et qui sont transportées dans une zone de la carte le sont avec un marqueur *Ravitaillement* gratuit. Il faudra donc placer un marqueur *Ravitaillement* dans la zone ou les unités seront déposées. (Ce marqueur *Ravitaillement* gratuit ne nécessite pas l'utilisation d'un hélicoptère de transport spécial).

2.3.2 - Capture des marqueurs *Ravitaillement*

Si des unités US sont obligées de se replier d'une zone suite à un combat défavorable durant un assaut, les marqueurs *Ravitaillement* doivent être abandonnés et sont capturés par les unités NVA ayant participées au combat. De ce fait, toute unité réduite NVA se trouvant dans une zone contenant un marqueur *Ravitaillement* capturé est automatiquement remise sur sa face complète ! (le marqueur *Ravitaillement* est retiré de la carte après la capture).

Si aucune unité n'a besoin de récupérer après la capture d'un marqueur ravitaillement, celui-ci est retiré de la carte, le joueur NVA en perd le bénéfice.

2.3.3 - Zones spéciales (Pleiku, Duc Co, Plei Me, Base d'appui feu)

Les unités US qui combattent à partir de ces zones sont toujours ravitaillées et ne dépensent aucun marqueur ravitaillement. Elles ne subiront jamais l'effet de la fatigue tant qu'elles resteront dans ces zones.

Le marqueur *Ravitaillement*indique que les unités US dans la zone ou est situé le marqueur sont ravitaillées et pourront donc combattrent sans subir les effets de la fatigue indiqués en 10 (Voir 2.3.) Utiliser n'importe quel marqueur.

2.4 - Déplacement des blindées de l'ARVN

Les trois unités de M113 du 42e ARVN se déplacent de **3 zones** par tour au lieu de 2 en suivant les routes.

2.5 - Attaque des zones du Cambodge

Le joueur US peut, s'il le désire, attaquer les zones neutres du Cambodge pour y déloger les unités NVA qui s'y cachent. Le joueur NVA gagne 20 points de victoire automatiquement (c'est une violation de la neutralité du Cambodge).

2.6 - Etat-major de la First Aircav (option)

Ce pion représente l'EM de la 1re division. Il est disponible à An Khe au tour **2** US et restera opérationnel jusqu'à la fin du jeu ou jusqu'à son élimination.

– Il donne un bonus de **+ 2** à toutes les unités US présentes dans sa zone et il peut être empilé gratuitement dans une zone contenant déjà 5 unités US.

– Il permet de coordonner une attaque comme pour les unités du 1/9 (Voir 2.2).

– Lors du placement des hélicoptères d'observation, le joueur US peut placer dans la même zone que l'un de ces hélicoptères d'Obs, les unités d'une même compagnie

Exemple : 1/8, 2/8 avec leurs hélicoptères de transport T, l'EM divisionnaire avec un hélicoptère T, plus les deux Gunships A/2/20 et B/2/20.

Si l'hélicoptère d'Obs repère un pion ou plusieurs pions *Force* réels, le joueur peut immédiatement attaquer l'un de ces pions sans risquer de tomber dans une embuscade. On procède comme suit :

Placer les unités de la compagnie en question avec l'EM dans la zone ou le repérage vient d'être effectué (la zone doit contenir une LZ ou un village) puis lancer un assaut sur le pion *Force* visé. Les Gunships appuieront d'office cet assaut et le joueur pourra y rajouter une unité de TFS disponible à An Khe s'il le désire. (Cependant il ne pourra en aucun cas appuyer cet assaut par des unités d'artilleries même s'il s'en trouve une à portée de tir).

A la fin du combat, si les unités terrestres sont toujours dans la zone, il faut placer dessus un marqueur *Hérisson* et un marqueur *Ravitaillement* si cette option de jeu est choisie.

Pour une telle opération, toutes les unités qui participent à la mission doivent débuter le tour à Pleiku ou An Khe. Si la mission ne découvre aucun pion *Force* lors du test de repérage, toutes les unités de la mission sont remises à leur base de départ à la fin du tour US.

2.7 - Bombardement des B52 (option)

Quand le 7BW bombarde une zone, tous les pions *Force* repérés qui se trouvent dans la zone sont attaqués. Prendre dans chaque pion *Force* une unité cible principale comme pour un bombardement unique. Effectuer le jet de bombardement du B52 et un jet de défense pour chacune des unités cibles, et appliquer les résultats individuellement.

Cette règle rend un bombardement par B52 réellement dangereux pour les unités NVA.

4 - Séquence de Jeu

Ajouter ce qui suit aux phases du joueur US :

Tour Américain

1 - Placement des hélicoptères d'observations, tests de repérages des zones et embuscades US :

Placement des éclaireurs du 1/9 si le joueur le désire et s'ils sont disponibles avec leurs hélicoptères d'observation respectifs (2.2) et attaque en cas de pion *Force* repéré.

Coordination d'une attaque par l'EM de la 1re division avec un hélicoptère d'observation si l'EM est disponible avec des troupes à An Khe ou Pleiku (2.6) et attaque en cas de pion *Force* repéré.

Disponibilité de 12 marqueurs *Ravitaillement* (ou de ceux qui seront disponibles) dans la zone An Khe.

Déplacement héliporté (voir 6.2), embuscades NVA et tests de repérages.

Acheminement par hélicoptères T des marqueurs *Ravitaillement* dans les zones ou ils sont nécessaires. Ces hélicoptères ne peuvent pas embarquer de passagers.

8.1 - Valeur offensive

+ 2 aux unités US qui se trouvent dans la même zone que l'EM de la 1re division ;

+ 2 aux unités NVA qui se trouvent dans la même zone que l'EM politique ;

+ 1d6 aux attaques de nuit des unités NVA (**+ 2d6** si attaque dirigée par l'EM politique).

8.2 - Valeur défensive

+ 2 aux unités US qui se trouvent dans la même zone que l'EM de la 1re division ;

+ 2 aux unités NVA se trouvant dans la même zone que l'EM politique.

Points de victoire pour les forces NVA

Entrée des unités US au Cambodge	**20**
Elimination de l'EM de la 1re div. US	**10**

Points de victoire pour les forces US

Elimination de l'EM politique	**12**
Elimination total d'un régiment NVA	**10**

Note : toutes les règles du jeu à deux ainsi que les options peuvent être appliquées au jeu en solitaire, au choix du joueur.

Errata

Un flèche jaune relie la zone de la LZ Tango à la zone de Pley Gong. Des précisions sur les règles se trouvent dans le journal de marche. ❑

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES
Sur le front de l'édition

L'Age de la Renaissance

Avec *L'Age de la Renaissance*, adaptation française du jeu du même nom publié chez Avalon Hill en 1997, Descartes signe sans aucun doute l'une de ses plus belles réalisations, et nous offre l'un des tous meilleurs jeux de société à thème historique.

Lors de sa parution chez Avalon Hill (aujourd'hui sous la férule de Hasbro), nous avions en effet vanté les mérites de ce jeu étonnant. En partie inspiré d'*Advanced Civilization* dont il reprend certains mécanismes, *L'Age de la Renaissance* place chaque joueur à la tête d'une puissance commerciale au début du Moyen Age (Venise, Paris, Londres, Barcelone, Hambourg ou Gènes), la partie allant jusqu'au XVII^{e} siècle. Le jeu est praticable de trois à six joueurs sans problème.

L'objectif de chaque joueur est de s'enrichir en contrôlant le plus de provinces de la carte, qui s'étend de l'Espagne et de l'Angleterre à l'ouest, au Proche-Orient et la Mer Noire à l'est, et tout autour de la Méditerranée et de la Baltique. L'Asie et le Nouveau Monde deviennent également accessibles en fin de partie. Chaque province produit également des ressources (laine, ivoire, vin, tissu, etc.) dont les revenus peuvent être perçus lorsque que la carte correspondante est jouée.

Les revenus servent essentiellement à acheter des avancées technologiques réparties dans six domaines (science, culture, religion, exploration et société), chaque avancée offrant de avantages particuliers (par exemple, Indulgence oblige les joueurs qui ne disposent de cette avancée à vous donner deux jetons d'expansions par tour, Moulins permet de modifier le niveau de pénurie d'une marchandise, Trois-mâts permet d'accéder à toutes les provinces côtières, etc.). A la différence de nombreux jeux de ce type, aucune avancée n'est meilleure qu'une autre et de nombreuses stratégies sont possibles, selon la capitale choisie ou les objectifs du joueur.

Age de la Renaissance utilise un ensemble de règles sophistiquées et, on peut le dire, souvent déroutantes mais fascinantes à l'usage. L'ordre de jeu de chaque tour est déterminé par le nombre de jetons d'expansion achetés à la fin du tour précédent, le joueur ayant le moins de jetons jouant en premier. Plus subtil, l'ordre de jeu détermine la facilité à prendre le contrôle d'une zone en cas de conflit, le premier joueur ayant la plus grande chance de gagner. Le dilemme à chaque tour est donc de choisir entre se développer peu mais sûrement, ou s'étendre beaucoup mais avec des pertes !

De nombreuses cartes à jouer viennent égayer les parties, apportant l'incertitude et les retournements indispensables à ce type de jeu. Elles représentent des « misères » à infliger à ses adversaires (peste, guerre, mysticisme, etc.), des chefs qui apportent des crédits pour l'achat de technologies ou des cartes de ressources qui permettent de toucher les revenus des marchandises.

Une adaptation remarquable

Jeux Descartes a apporté un soin considérable à la qualité de cette adaptation. Tous les éléments du jeu sont aussi beaux et bien faits que la version d'origine : carte somptueuse, pions en carton forts, cartes à jouer magnifiques, multiples aides de jeu. Les minables dollars de la version américaine sont remplacés par de crédibles ducats et des cartes représentant les marchandises facilitent grandement le comptage des revenus.

Surtout, la version française intègre directement dans la règle toute une série de modifications réalisées par l'auteur du jeu. Pour ceux qui ont pratiqué la version américaine, les changements sont lumineux : les règles de mécontentement ont été simplifiées, certaines technologies ont des effets plus intéressants et plus simple à mettre en œuvre, la donne initiale des cartes est plus souple. Ont également été intégrés des conseils de jeu et des tableaux de pourcentage. La traduction est par ailleurs parfaite. Bref, ce travail d'adaptation est en tout point remarquable. Epuré des problèmes « comptables » de la version d'origine et bien amélioré, *Age de la Renaissance* s'impose comme l'un des meilleurs jeux de société historiques jamais parus. C'est toutefois un jeu relativement difficile à appréhender et il est surtout destiné à des joueurs qui ont déjà pratiqué *History of the World* ou *Advanced Civilization*. Mais le jeu en vaut la chandelle, c'est le cas de le dire, et c'est l'un des jeux préférés de la rédaction de *VaeVictis* ! Voila qui nous fait en tout cas bien regretter la disparition d'Avalon Hill, et bravo à Descartes pour cette remarquable adaptation.

T. Monnier

Age de la Renaissance : jeu de société historique pour trois à six joueurs, version française intégrale. Prix : 320 FF

Dans notre présentation du jeu américain, nous avions donné la note de quatre médailles à ce produit, l'adaptation française, avec les nouvelles règles, vaut largement ses **cinq médailles** bien mérité !

Paths to Glory

Alors que *La Grande Guerre* d'Azure Wish devient disponible, GMT publie également un jeu stratégique sur la Première Guerre Mondiale. Avant d'aller plus avant, il est immédiatement évident que les objectifs poursuivis par les éditeurs sont différents. Si Azure Wish a publié une simulation pointue, mais jouable, qui place le joueur au cœur des événements, GMT offre un excellent jeu.

Sur le plan du matériel, *Paths to Glory* compte une carte sans hexagone, où les mouvements se font de zone à zone, 300 pions et 110 cartes à jouer. Ces dernières sont d'ailleurs au cœur du jeu. Richement illustrées, elles permettent aux joueurs d'activer leurs forces, de toucher des remplacements, de faire des déplacements stratégiques ou de jouer l'événement qui illustre la carte elle-même. On reconnaît bien sûr un lien flagrant avec d'autres magnifiques jeux, aux mécanismes centrés autour de cartes similaires, comme *We the People*, *For the People*, *Hannibal* pour n'en citer que quelques uns. Les événements sont évidemment historiques et seulement historiques.

PRÉCISIONS SUR LES REGLES DE L'AGE DE LA RENAISSANCE

Dans la règle, le paragraphe 9.6.1, sur les excédent/pénurie de marchandies est incomplet. La somme des deux dés permettant de désigner les marchandise en excédent/pénurie va de **2 à 12**, et les marchandises sont donc à compter en commençant par 2 = Pierre, 3 = laine, 4 = Bois, etc.

Par ailleurs, l'aide de jeu page 12 (« Comment choisir sa capitale ») comporte une erreur. La phrase « *le joueur qui choisira sa capitale en premier gagnera les égalités dans la détermination de l'ordre de jeu* » est inexacte ; comme l'indique la règle, c'est bien le joueur qui a choisi sa capitale **en dernier** qui gagne les égalités pour l'ordre de jeu...

Strategy & Tactics

Deux célébrissimes batailles napoléoniennes constituent le sujet de la simulation jointe en encart du n° 195 : Friedland et Borodino. Les mécanismes de jeu ne sont pas moins classiques puisqu'ils s'inspirent directement de ceux mis au point il y a déjà plus de vingt ans par Kevin Zucker pour animer *Napoleon's Last Battles* et *Napoleon at Leipzig*. De nombreuses règles spécifiques permettent toutefois de mettre en évidence la plupart des traits essentiels de ces batailles (problèmes de commandement, activation des corps, arrivées des renforts, etc) et de proposer quelques variantes crédibles, entre autres dans les déploiements initiaux. Quelques mécanismes un peu désuets sont heureusement contrebalancés par des scénarios nombreux et aisés à pratiquer ainsi que par de bien belles surfaces de jeu.

Deux dossiers complètent le magazine. Bien classiquement, le premier est lié aux jeux proposés puisqu'il commente les deux affrontements en mettant plus particulièrement en évidence l'évolution de l'armée russe d'une bataille à l'autre. Le second dossier, particulièrement exhaustif, est lui consacré à la phase la plus active (1950-51) de la guerre de Corée.

Le numéro 196 propose en encart deux épisodes majeurs de l'offensive du Tet durant la Guerre du Vietnam: les batailles de Hue (en milieu urbain) et de Khe Sanh (en pleine jungle). Le système de jeu traite de ces deux batailles au niveau grand tactique. On retrouve évidemment tous les « clichés » de ce conflit: c'est à dire, du côté américain, des unités conventionnelles dotées d'une énorme puissance de feu et soutenues par un imposant support fourni par l'artillerie, l'aviation et les hélicoptères face à une guérilla viet-cong âpre et mobile. Avec Joe Miranda à la conception, on retrouve l'inévitable table d'évènements plus ou moins aléatoires permettant de faire régulièrement rebondir l'action .

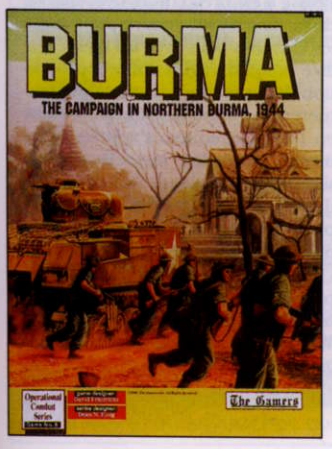
La présentation de plusieurs batailles caractéristiques de la Guerre du Vietnam, un portrait d'Hannibal et un article consacré à l'histoire de la Luftwaffe depuis sa génèse jusqu'à son déclin occupent la partie magazine.

Stéphane MARTIN

C'est d'ailleurs là que le bas blesse par rapport à *La Grande Guerre* puisqu'il n'y a pas de possibilité d'introduire un biais majeur à l'histoire. Par exemple, les cartes d'entrée en guerre de l'Italie et de la Roumanie se trouvent uniquement dans le jeu de cartes de l'Entente. Par conséquent, les Puissances Centrales n'ont aucune chance d'altérer cette situation.

Autre problème, propre à tous les jeux dont l'action dépend de cartes, la réalisation d'une stratégie peut être mise à mal par une mauvaise main. Du coup, le joueur est encouragé à adopter une attitude opportuniste avec une stratégie générale évoluant d'un tour à l'autre en fonction des cartes dont il dispose.

Quoiqu'il en soit le résultat est satisfaisant puisque *Paths to Glory* se révèle être, comme ses illustres prédécesseurs, un excellent jeu. Les parties sont en effet passionnées et disputées avec de nombreux rebondissements. Le faible nombre des pions – ceux-ci représentent pour l'essentiel des armées – et la simplicité des mécanismes utilisés en font un jeu convivial et « relativement « rapide. Nul doute que VaeVictis y consacrera plus de place dans un prochain numéro.



Burma

Dernier produit en date de The Gamers, ce jeu nous permet de plonger dans la jungle accidentée de la frontière indo-birmane au cours de la Seconde Guerre mondiale. Le sixième volet de la série OCS de cet éditeur (cf. VV n°12 pour une présentation de ses mécanismes) quitte en effet les grandes plaines du front de l'Est et le désert d'Afrique du Nord pour nous offrir une simulation des combats qui ont eu lieu dans un des théâtres d'opérations les plus obscurs et les plus originaux du dernier conflit mondial.

Dans le courant de l'année 1944, les Japonais lancèrent leur dernière offensive majeure de la guerre. Leur objectif : entrer en Inde pour y inciter une révolte ! Cela débouche sur les terribles batailles d'Imphal et de Kohima, deux villes à la frontière orientale de l'Inde. Dans le même temps les Alliés lancentt deux opérations originales sur les arrières nippons. D'abord, des divisions chinoises, sous entraînement américain et avec le soutien des Merril's Marauders, tentent de déborder les défenseurs japonais. En parallèle, des unités spéciales britanniques, les célèbres Chindits, sont lancées à proximité d'une importante voie ferrée pour le ravitaillement des unités adverses.

Comme toujours avec cette série, l'aspect crucial du ravitaillement des troupes est mis en évidence. Mais ici, du fait des conditions extrêmes rencontrées, les difficul-

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

FOURNITURES ET ACCESSOIRES POUR WARGAMES

♦ Décors
- Plaques DMD
- Décors historiques
- Arbres
- Collines

♦ Materiel
- Flocages
- Liquide pour decors
- Pinceaux Raphaël
- Peintures

♦ Accessoires
- Lunettes loupe
- Milliput
- Basetex

♦ Accessoire pour wargames
- Counter tray (casier de rangement)

Cinq boutiques à votre service :

75005 PARIS
52 RUE DES ÉCOLES
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

75015 PARIS
39 BD PASTEUR
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

75017 PARIS
6 RUE MEISSONIER
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

69002 LYON
13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

33000 BORDEAUX
162 RUE SAINTE CATHERINE
Tél. 05 56 44 26 03

tés sont d'autant plus grandes que l'on a l'impression, comme les protagonistes historiques, de se battre au milieu de nul part ! Du coup, à côté des traditionnels camions et chariots, les joueurs ont aussi des mules et même des éléphants pour déplacer leurs trop rares points de ravitaillement. En ce qui concerne les troupes, l'homogénéité japonaise n'est troublée que par la présence de la pitoyable Armée nationale indienne. La qualité des troupes nippones est impressionnante, d'autant plus qu'elles bénéficient de règles spéciales pour les charges banzaï. Seul défaut dans la cuirasse, la difficulté à mener des assauts de large ampleur. En face, on trouve le traditionnel conglomérat de troupes aux origines diverses propre à toute armée britannique. Bien sûr, les Indiens sont majoritaires mais on trouve également des Birmans, des Chinois et même des Népalais ! Evidemment la qualité est très variable d'une unité à l'autre.

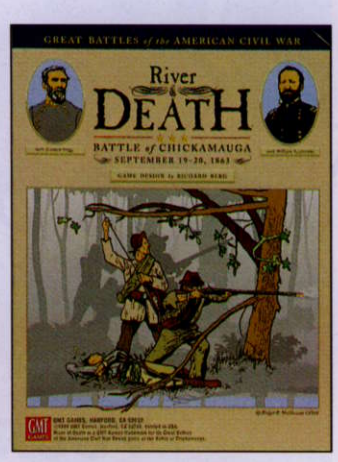
Du fait de la nature difficile du terrain, des difficultés de ravitaillement et de la faible densité des pions – il y en a moins de 800 (dont près la moitié sont des marqueurs) pour deux cartes – la manœuvre est particulièrement importante. Le moyen le plus efficace pour détruire son adversaire reste en effet de le couper de son ravitaillement.

Finalement, avec deux superbes cartes et moins de 800 pions, à l'échelle du bataillon pour les Japonais alors que celle des unités alliées varie du bataillon chindit à la division chinoise, *Burma* offre la possibilité aux grognards de découvrir une campagne méconnue de la guerre. Quant aux néophytes, le nombre et la diversité des scénarios proposés faciliteront leur apprentissage à cette magnifique série.

River of Death

Ce jeu est le deuxième volet de la série *Great Battles of the American Civil War* publié chez GMT. Il y a quelques années déjà *The 3 Days of Gettysburg* (cf. VV n°7) avait marqué le renouveau de cette série mythique dont l'auteur n'est autre que le prolifique Richard Berg. Pour ceux qui l'ignoreraient, cette série se propose d'aborder les différentes batailles de la guerre de Sécession à l'échelle du régiment (de 100 à 500 hommes chacun). Elle compte déjà un bon nombre de jeux, dont trois (!) pour la seule bataille de Gettysburg, publié chez différents éditeurs depuis plus de vingt ans.

River of Death présente l'originalité de nous offrir une bataille qui a lieu sur le trop méconnu front de l'Ouest, où se décide pourtant la guerre. En réalité, la bataille de Chickamauga, puisqu'il s'agit d'elle, est la dernière grande victoire des



Sudistes sur leurs adversaires. Elle est également l'aboutissement de l'une des rares tentatives de surprises stratégiques tentée au cours de ce conflit, puisqu'elle fait suite au transfert de tout un corps de l'armée de Lee vers celle du Tennessee, sous les ordres de l'obscur Bragg. La situation est en fait assez originale puisque les deux armées s'affrontent sur un champ de bataille particulièrement peu propice à la manœuvre de milliers d'hommes. Une rivière infranchissable, la Chickamauga, sépare les deux armées et empêche toute traversée en dehors de rares ponts ou gués tandis que le reste de la carte est couvert d'une forêt incroyablement touffue. Bref, hormis la bataille du Wilderness en 1864, peu d'autres batailles ont eu lieu dans un environnement aussi peu adapté. Par conséquent, la bataille sera particulièrement sanglante avec des échanges de salves dans des sous-bois à très courte portée. Pour finir, la léthargie de Bragg empêchera les rebelles de récolter tous les fruits de cette victoire et, quelques mois plus tard, à Chatanooga le général Grant repousse dans le plus grand désordre l'armée sudiste.

Ce jeu est intéressant puisqu'il met aux prises deux armées comparables en effectif, avec notamment la présence du corps de cavalerie du légendaire Forrest et d'une brigade dotée de fusils à répétition. De plus, les deux camps partagent les affres d'avoir un commandement pitoyable ! Néanmoins, avec quatre cartes et un bon millier de pions, ce jeu est un véritable monstre. D'autant plus qu'en dehors d'un très court scénario d'initiation, avec une trentaine de pions, les deux autres scénarios couvrent deux ou trois jours de bataille avec les quatre cartes...

Il est cependant à noter que cet achat est indispensable à tous ceux qui ont déjà *The 3 Days of Gettysburg*. *River of Death* contient en effet un nouveau livret de règles pour la série qui introduit une plus grande fluidité des mécanismes.

Grégory ANTON

Merci aux Relais Jeux Descartes Ecole et Meissonier pour leur aide.

Steam & Steel

Les jeux « DTP » ne sont pas une exclusivité américaine. On connaît les simulations signées par Charles Vasey en Grande-Bretagne et il y eut également celles d'Alain Cornejo en France. En provenance d'Allemagne, voici maintenant *Steam & Steel* (Dampf und Stahl en V.O.). Dans cette simulation, les joueurs sont placés à la tête de grandes puissances navales entre 1860 et 1950. Il s'agit d'une simulation à l'échelle stratégique dans laquelle il faut contrôler un maximum de ports représentant autant de sources de revenus et de points de victoire. Cette richesse commerciale s'obtient par la maitrise des mers avec la maintenance d'une flotte aussi puissante et moderne que possible.

Chaque joueur agit donc en amiral dans les inévitables combats qu'il aura à mener mais également en gestionnaire de sa puissance maritime avec la mise en chantier, le lancement et la maintenance des navires mais aussi avec la nécessité de développer les installations portuaires et d'en assurer la défense. Le joueur doit enfin, et c'est ici que réside la principale originalité de cette production, assurer le développement technologique de sa flotte. La période couverte par cette simulation ayant été particulièrement riche en innovations, les joueurs sont ainsi conviés à une course effrénée à la technologie. Plus de 70 innovations techniques permettent ainsi de faire évoluer les navires depuis les premières frégates cuirassées se déplaçant grâce à la vapeur et les voiles jusqu'aux porte avions en passant par, entre autres types de navires, les « monitors », les « dreadnoughts », les sous-marins, les croiseurs de bataille, les destroyers, les navires de défense côtière, etc... Tourelles, périscopes, chargement des canons par la culasse, tubes lance-torpilles, turbines à vapeur, systèmes de visée optique, radar, sonar, défenses antiaériennes mais également télégraphie sans fil et canal de Panama sont quelques unes des évolutions proposées. Chacune d'entre elles offre un avantage (parfois éphémère) à la puissance maritime qui en bénéficie : rayon d'action , puissance de feu, résistance des navires, capacités anti sous-marines, etc. La simulation étant résolument stratégique, les mouvements et les combats s'appuient sur des mécanismes assez simplifiés et en tout cas sans rapport avec ce qui est utilisé dans certaines simulations navales tactiques plus sophistiquées.

Chaque joueur dispose de près de 200 pions en carton rigide et prédécoupés pour matérialiser ses unités navales. Les scénarios se jouent sur une grande carte en couleur (110 x 70 cm) représentant le monde entier. S'agissant d'une simulation exclusivement navale, seuls les océans et les mers sont subdivisés en hexagones et les ports sont les seules installations représentées sur la carte. Plusieurs scénarios pour 4 à 8 joueurs sont proposés. Certains d'entre eux ne couvrent que des périodes limitées (ex. : la course à l'armement naval qui précéde la Grande Guerre). Pour l'initiation, il est même proposé un scénario sur la guerre qui opposa le Chili à la Bolivie à la fin du XIX^{e} siècle. Il est à noter que les parties impliquant plus de quatre joueurs nécessitent l'acquisition d'un « kit d'extension ».

Au niveau des regrets, il faut déplorer des aides de jeu en nombre insuffisant et une phase des mouvements parfois assez fastidieuse : la subdivision des océans en zones et non en hexagones aurait peut être été préférable.

Steam & Steel : jeu en anglais (version allemande également disponible) édité par Strategy and Match et incluant une grande carte et 760 pions. Complexité moyenne.

Contact: Gerald Leppelt, Buchenweg 1, 53757 St Augustin, Allemagne

US Navy Plan Black

Après les affrontements navals de la Guerre russo-japanese (voir Vae Victis n°28), la décidement très prolifique série *Great War at Sea* (Avalanche Press) offre dans son cinquième épisode un ensemble de scénarios tactiques et opérationnels ayant pour cadre les Caraïbes au début des années vingt. En s'appuyant sur l'hypothèse d'une victoire des... Empires centraux durant la Grande Guerre, il est proposé des affrontements opposant l'US Navy à une marine allemande pour le moins entreprenante. Avec un tel décalage par rapport à la réalité historique, les auteurs ont pu évidemment en rajouter du côté des « variantes » puisque apparaissent également des puissances locales (Mexique, Argentine, Brésil) dotées de flottes non négligables ainsi que plusieurs classes de navires n'ayant jamais vu le jour dans la réalité. Faute de traité de Washington (ayant, dès 1922, permis de stopper la ruineuse course à la construction de navires de surface de plus en plus monstrueux), il nous est ainsi donné l'occasion de découvrir quelques cuirassés particulièrement impressionnants.

Si le sujet se révèle bien original, en revanche, rien n'est à signaler du côté des mécanismes de jeu puisqu'ils se révèlent à peu près inchangés par rapport à ceux proposés dans les précédents épisodes de la série. Le tout demeure donc encore une fois assez aisé à pratiquer quoique parfois un peu lacunaire dans la présentation des règles et un tantinet trop simpliste dans la résolution des combats au niveau tactique. Si ces scénarios (de bataille ou opératif) pour le moins hypothétiques combleront d'aise certains joueurs américains avides de conflits ayant pour cadre l'environnement immédiat de leur pays ou de leur continent, l'intérêt de ce cinquième épisode de la série *Great War at Sea* apparaîtra sans doute un peu plus discutable auprès des joueurs européens...

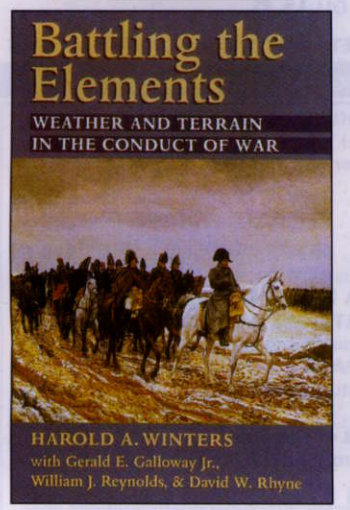
A venir : au programme d'Avalanche Press , il est prévu un nouvel épisode de la série ayant encore pour cadre les Caraibes mais avec un thème réaliste puiqu'il s'agira d'une reproduction des opérations navales qui ponctuèrent la guerre hispano-américaine en 1898. Cet éditeur s'apprête également à lancer une nouvelle série de simulations navales destinées à reproduire quelques uns des épisodes les plus célèbres de la Seconde Guerre mondiale. A suivre...

Sur le site internet grognard, il est proposé un ensemble d'aides de jeu bien pratiques pour la série *Great War at Sea* trop peu pourvue de ce genre de support : www.grognard.com/pub/games/board/gwasaid.pdf

Stéphane MARTIN

LA BIBLIOTHÈQUE STRATÉGIQUE

Philippe NAUD


Battling the Elements
WEATHER AND TERRAIN
IN THE CONDUCT OF WAR
HAROLD A. WINTERS
with Gerald E. Galloway Jr.,
William J. Reynolds, & David W. Rhyne

« *Il neigeait, on était vaincu par sa conquête ...* » Qui mieux que Victor Hugo peut présenter ***Battling the elements, weather and terrain in the conduct of war***, par Harold A. Winters (un nom prédestiné) et trois autres auteurs chez The John Hopkins University Press. Cette étude a pour thème le rôle des milieux naturels dans les opérations militaires, comme handicap ou comme atout, afin de nous remémorer que « *la géographie, ça sert d'abord à faire la guerre* » (Yves Lacoste) !

Chaque chapitre couvre un aspect particulier du climat ou du relief à travers des batailles ou des campagnes spécifiques. Ainsi, on évoque le rôle des nuages et du brouillard dans la bataille des Ardennes et le siège de Khe Sanh au Vietnam ou bien les problèmes posés par les opérations amphibies sur les littoraux lors des opérations d'Anzio et d'Inchon. L'illustration de couverture fait référence aux difficultés des armées confrontées aux dures réalités du climat russe avec, bien sûr, le passage de la Bérésina, mais aussi l'invasion hitlérienne et les déboires de Charles XII. L'ensemble constitue un travail remarquable et original avec, comme seul regret, le fait que les auteurs aient surtout abordé les conflits des XIX^{e} et XX^{e} siècles et non ceux des périodes précédentes, comme l'Anabase des Dix Mille, ou plus récentes, comme la guerre des Malouines ou la guerre du Golfe.

UN GRAND CLASSIQUE

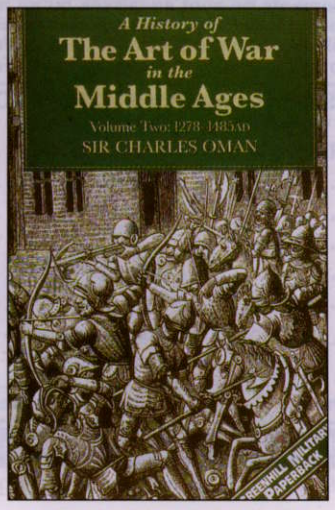
Greenhill réédite un classique de l'histoire militaire britannique, ***A history of the art of war in the Middle Ages*** de sir Charles Oman. L'ouvrage est composé de deux tomes, le premier de 540 pages portant sur la période 378-1278 et, le second de 468 pages sur la période 1278-1485. Les illustrations se limitent à quelques dessins et photographies mais l'on trouve plusieurs cartes et plans de batailles.

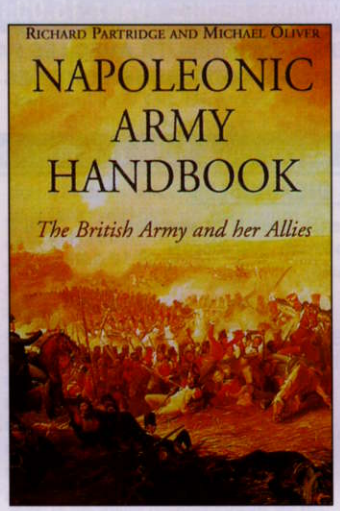
Certes, les limites sont arbitraires (378, bataille d'Adrianople et 1485, Bosworth en Angleterre). Certes, l'auteur se base sur des théories maintenant contestées comme le début de la suprématie sans partage de la cavalerie sur l'infanterie à Adrianople. Il n'en reste pas moins que cet ouvrage doit être apprécié pour ce qu'il est, à savoir un travail daté mais non sans intérêt. Il a le mérite d'offrir un essai global, clair et complet de la chute de l'empire romain – vite étudiée – à la Renaissance.

NAPOLÉON AU PROCHE-ORIENT

Napoleon in the Holy Land de Nathan Schur chez Greenhill nous présente les opérations des troupes de la République française en Palestine et au Liban en 1799. Napoléon Bonaparte demeure, en particulier auprès du public anglais, un des personnages historiques les plus captivant. Cet ouvrage d'un historien israélien, traduit de l'hébreu en anglais, en est une preuve supplémentaire d'autant qu'il couvre une région chargée d'histoire et toujours sensible. Cette « expédition de Syrie » se déroule presque exclusivement en Palestine et au Liban. Elle nous a laissé quelques images fortes tels les pestiférés de Jaffa ou l'échec du siège d'Acre – encore un lieu hautement symbolique pour la chrétienté !

Au fil de la lecture, Nathan Schur détaille non seulement les





pages de gloire du brillant succès du Mont-Thabor mais aussi les heures sombres du massacre des prisonniers ottomans à Jaffa, première tâche sur les lauriers du jeune général. Enfin, le mythe d'un Bonaparte portant en Orient les valeurs de la Révolution française est sérieusement écorné. En effet, il reste peu de temps en Palestine (trois mois !) et y laisse peu de traces, à la différence de son séjour en Egypte où l'influence française va permettre au pays de gagner *de facto* son autonomie, voire son indépendance, à l'égard de la Porte. Signalons pour conclure des annexes bien fournies sous forme d'extraits d'archives et de témoignages. Les éditions Greenhill, celèbres pour leurs publications sur la période napoléonienne, livrent ici un travail bien documenté qui comblera tous ceux qui veulent creuser l'article de J.-C. Raguet paru dans VV n° 22.

Dans le camp des adversaires de Napoléon, l'ouvrage de R. Partridge et M. Oliver, ***Napoleonic Army handbook*** *: the British army and her Allies*, chez Constable, offre en 479 pages un guide sur les armées qui se sont opposées à la France de 1792 à 1815. Toutes les unités sont exposées, y compris les forces ottomanes. Chaque chapitre, un par état, aborde le recrutement, le commandement, le corps des officiers – avec une courte biographie des principaux généraux –, les tactiques, etc. Chaque régiment est succinctement présenté dans de longs tableaux avec ses principales opérations et parfois quelques indications uniformologiques. La marine n'est évoquée que par sa partiçipation directe aux opérations terrestres avec des canons ou des corps de débarquement.

Quelques regrets quand à l'absence de prise en compte des combattants irréguliers et à la part du lion octroyée à l'Angleterre : le classement des pays se fait par ordre alphabétique, mais, bizarrement, l'Autriche est en dernière position alors que la « British army » est, « of course », la première présentée. Ce volume, qui devrait plutôt s'intituler « guide des armées contre-révolutionnaires et coalisées », laissera le grognard sur sa faim mais intéressera probablement le Marie-Louise plein d'allant !

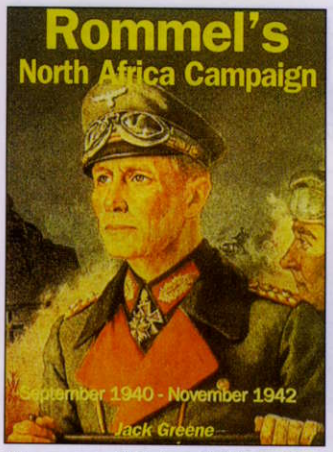
SUR LES TRACES DE ROMMEL

Rommel's North African Campaign de J. Greene et A. Massignani chez Combined Publishing, éditeur de multiples ouvrages sur les batailles de la guerre de Sécession, nous emmène sur le front d'Afrique du Nord de 1940 à 1942. Cette réédition, d'un prix très modique, s'inscrit dans la « Rommelmania » de nombreux éditeurs qui aiment à multiplier les livres sur les exploits du « renard du désert » tant en Afrique qu'en Normandie. L'intérêt du travail de Greene et Massignani se situe dans la part non négligeable allouée aux troupes italiennes, en général les parents pauvres, voire méprisés dans les travaux sur les combats du désert. Des encarts sur les parachutistes italiens, ULTRA, le contexte stratégique au moment des combats d'Irak et de Syrie, les prisonniers, les bavures et les atrocités, etc., renforcent l'intérêt de ce livre. Aucune nouveauté dans ces pages si ce n'est une approche qui a le mérite de rendre à César ce qui lui revient de droit : rappelons qu'il est difficile de venir à bout d'un Sherman ou d'un Matilda avec un M14/41 !

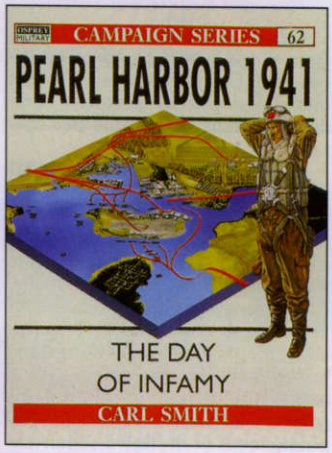
LES PARUTIONS OSPREY

Rien de remarquable chez Osprey malgré la sortie du n° 62 dans la série Campaign : ***Pearl Harbor 1941 : the day of infamy***. Inutile de présenter cette bataille qui précipite les Etats-Unis dans la Seconde Guerre mondiale. Un ouvrage bien fait, qui brosse avec précision les préparatifs japonais et qui dispose, comme toujours, d'une belle iconographie. Toutefois l'ensemble nous laisse sur notre faim. Aucune allusion à la faillite des services de renseignement américains ni aux erreurs d'appréciation au plus haut niveau de l'Etat. Bref, de belles images un peu creuses.

Toujours chez Osprey, nous



découvrons l'***Osprey Military Journal***. Ce magazine d'histoire militaire, à l'approche assez classique, fait largement appel aux illustrations des différentes séries. Au sommaire de ce numéro de 32 pages en avant-première : la précision des premiers bombardements aéronavals japonais en 1941-1942, la bataille de cavalerie de Brandy Station, préambule à Gettysburg, en 1863, et quelques conseils au niveau tactique, pour simuler les actions de la guerre des Boers. D'autres rubriques



apparaissent dont une revue des livres présentant, curieusement, un seul ouvrage de chez Osprey ! Enfin un article sur une bataille bien oubliée, Lissa dans l'Adriatique, en 1866, où la marine autrichienne bat la flotte italienne. Cet affrontement unique, où sont engagés plusieurs navires cuirassés, voit les Autrichiens l'emporter grâce à des éperonnages !

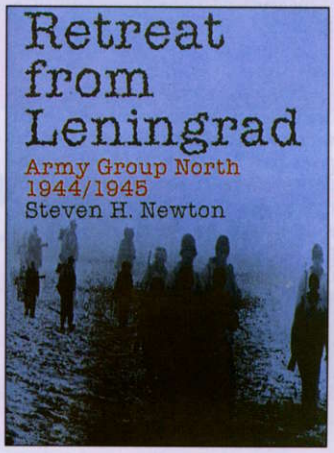
Passionnant front de l'Est

Sur le thème général du front de l'Est, deux sorties méritent notre attention. Le premier est ***Retreat from Leningrad : Army Group North, 1944 -1945*** chez l'américain Schiffer. Une bonne surprise de la part d'un éditeur dont les parutions se révèlent trop souvent médiocres. Heureusement, Steven Newton, déjà auteur d'un intéressant volume sur les tactiques allemandes sur le front de l'Est, nous livre encore un ouvrage enrichissant. Son approche consiste à présenter les travaux des officiers supérieurs allemands pour le compte de l'armée américaine dans l'immédiat après-guerre. La guerre froide rend ces témoignages encore plus précieux outre-Atlantique et, en 1948, Halder, ancien chef d'état-major de la Wehrmacht, devient même employé rémunéré par l'US Army afin de coordonner les travaux de ses anciens subordonnés !

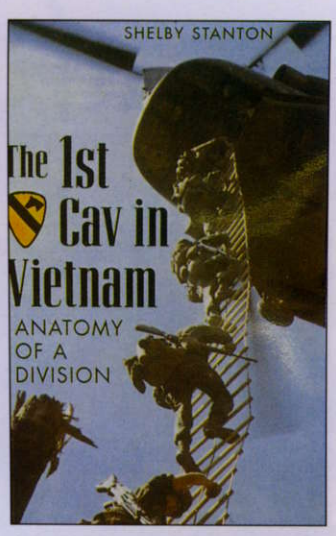
OSPREY MILITARY JOURNAL
THE INTERNATIONAL REVIEW OF MILITARY HISTORY
Japanese 'Smart Bombing' 1941–42
Ironclads in the Adriatic 1866
Cavalry Clash at Brandy Station
Gaming Review 'Charlie Company' Vietnam Rules & Miniatures
PLUS Reviews of Books, Games and Model Kits
SPECIAL PREVIEW ISSUE

M. Newton présente ici, en dix chapitres, les rapports sur les combats, toujours mal connus, du Groupe d'armées (GA) Nord de 1944 à 1945. C'est l'occasion de découvrir le seul secteur où les Allemands tiennent tête à l'Armée rouge sans jamais subir une seule défaite de l'ampleur de celles qui frappent les GA Sud et Centre en 1943 et 1944. Le GA Nord a toujours reculé pas à pas et en bon ordre et c'est la destruction du GA Centre en 1944 qui l'oblige à retraiter sans d'ailleurs voir son front brisé. Les écrits des officiers allemands sont annotés par l'auteur qui nous donne un ordre de bataille très complet du GA Nord en janvier 1944. Le dernier chapitre nous révèle une des raisons des succès défensifs allemands, à savoir l'importance des remplacements reçus par les divisions du GA Nord. La décentralisation de la gestion des personnels au niveau des districts militaires allemands, la bonne densité de voies de communication et la proximité relative de l'Allemagne par rapport aux régions baltiques fait que les unités engagées dans ce secteur restent parmi les plus puissantes de tout le front. A titre d'exemple, entre décembre 1942 et août 1943, les GA Centre et Sud perdent plus d'un million d'hommes avec seulement 730 000 remplacements. En revanche, le GA Nord n'en perd que 170 000 pour 210 000 reçus ! Il ne manque plus, pour compléter l'étude, qu'un travail équivalent soit réalisé du côté russe. Gageons que Messieurs Glantz ou Armstrong sauront traiter le sujet.

L'autre ouvrage, d'un intérêt capital pour tout passionné d'histoire militaire de la Seconde Guerre mondiale, est ***The Royal Hungarian Army, 1920 - 1945***, par Léo Niehorster chez Axis Europa. Un des satellites oubliés de l'Axe, la Hongrie reste le dernier « allié » de taille de l'Allemagne nazie. Cet imposant volume, basé sur une recherche universitaire, étudie l'évolution de l'armée hongroise depuis le traité de Trianon en 1920 et le réarmement secret des années 1920–1930 jusqu'à l'Armaggedon de 1945. Ce travail est présenté avec force ordres de bataille utilisant les symboles hongrois de l'époque... heureusement détaillés dans un tableau explicatif. L'armée de terre, l'aviation, la flotille du Danube, les troupes d'occupation et les volontaires dans la Waffen-SS sont abordés ainsi que toutes les opérations depuis l'invasion de la Yougoslavie jusqu'aux derniers combats du printemps 1945 en passant, bien sûr, par la destruction de la 2e armée hongroise sur le Don en janvier 1943. Sur ce dernier sujet, notons un très intéressant passage sur la logistique de l'Axe, où plutôt ses carences, comme l'arrivée des filets antimoustiques en novembre 1942...



Bref, un travail remarquable par les recherches effectuées mais assez austère car les organigrammes, parfois complexes, et plusieurs cartes sont les seules illustrations. On peut également déplorer que l'ordre de bataille nominatif présentant divisions, corps et services,



couvre près de 100 pages alors que le livre n'en fait que 300.

1st Air Cav

Si vous avez aimé le dernier jeu publié dans *VaeVictis*, alors l'ouvrage qui suit est pour vous. Il s'agit de ***The 1st Cav in Vietnam***, de Shelby Stanton, chez Presidio Press, exposé classique des opérations en Asie du Sud-Est de cette célèbre division de l'armée américaine. La formation de l'unité est évoquée de même que ses premières opérations dont, naturellement, l'opération Silver Bayonet dans la vallée de la Drang en 1965. Le livre suit une progression chronologique jusqu'à l'invasion du Cambodge en 1970 et aux derniers engagements. Mais, chaque chapitre met l'accent sur les spécificités tactiques de chaque opération. Il s'agit, par exemple, pour les combats de Khe Sanh et de la vallée d'A Shau (thème du film *Hamburger Hill*), des raids aéromobiles massifs engageant des centaines d'hélicoptères de transport, de reconnaissance et d'attaque. Toutefois, l'approche privilégie la simple narration plutôt que l'analyse. Notons que si l'organisation, l'armement et la logistique sont étudiés, les problèmes liés au moral et à la drogue sont à peine évoqués. Bref, un petit ouvrage d'histoire militaire à un prix très abordable. ❑

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

STRATÉGIE INFORMATIQUE

WARGAMER : NAPOLÉON 1813

Alors que la série *Battleground* transposait simplement les mécanismes de jeux d'histoire classiques sur PC, *Wargamer : Napoléon 1813*, édité par Empire Interactive, propose aux joueurs un véritable « saut conceptuel » ! *Wargamer 1813* se présente comme un jeu global, avec un mode tactique (bataille) et un mode opératif (campagne), jouable chacun en tour par tour ou en temps réel. Le thème choisi est également inédit, il s'agit des campagnes d'Allemagne et de France, que l'Empereur livre en 1813 et dans la première moitié de 1814 pour tenter de sauver son empire après les désastres de Russie.

La carte du jeu de campagne couvre l'Europe, de Paris à Varsovie, et les opérations sont conduites en fonction d'une échelle de « temps proportionnel », réglable à tout moment de 300 à 1 seconde pour un jour de temps réel... En ralentissant au maximum le défilement, on s'approche ainsi du jeu au tour par tour. Le joueur doit gérer une situation des plus complexes à partir de plusieurs points de départs historiques. Bombardé de messages envoyés par les chefs de corps ou par les garnisons des villes assiégées, il faut à celui qui se place dans la peau de l'empereur une bonne dose de sang froid pour diriger ses troupes en fonction de multiples paramètres (rapidité de la marche, météo, attrition menaçante, approvisionnement). Des événements diplomatiques ou aléatoires peuvent, en outre, venir perturber le tout.

Les rencontres entre deux forces opposées donnent évidemment lieu à des batailles. Il est possible de demander le calcul instantané du résultat ou de passer en mode tactique. Dans ce cas, on change radicalement d'échelle et d'écran, pour se retrouver sur un champ de bataille. Suivant le même principe d'échelle de temps réglable, le combat s'engage et le joueur doit gérer ses unités grâce à une palette d'ordres d'une richesse insensée (formation, déploiement, attitude, orientation ou posture). En plus de ces batailles de rencontres liées au jeu de campagne, *Napoléon 1813* nous gratifie d'une dizaine de batailles historiques, jouables indépendamment (Lützen, Bautzen, Dennewitz, Dresde ou Leipzig). On regrettera cependant qu'aucune des belles victoires françaises de 1814 ne soit au programme !

Les qualités graphiques du jeu sont indéniables : le spectacle des régiments se formant en carré ou celui des batteries de canons ouvrant le feu sont époustouflants. Ne nous y trompons pas, *Napoléon 1813* est cependant d'une complexité proportionnelle à ses qualités historiques. Surtout, l'ergonomie en particulier n'a pas fait le soin d'un *Close Combat* : pas de défilement à la souris mais d'archaïques ascenseurs, de petites icônes peu pratiques et un système de menus déroulant lourd à (di)gérer.

Destiné aux véritables joueurs d'histoire, *Wargamer 1813* comblera en tout cas les plus exigeants d'entre nous et annonce une nouvelle ère de jeux de stratégie, comme la série *Battleground* l'avait fait il y a trois ans !

Frédéric BEY

Napoléon 1813 : jeu CD-Rom PC édité par Empire Interactive. Sous Windows 95 ou 98, Pentium 166 minimum.

PANZER GENERAL 3D

Et de trois ! Après *Panzer General*, qui avait obtenu un succès considérable pour un jeu de stratégie, après *Panzer General II*, tout à fait magnifique, et sans compter de nombreuses versions plus ou moins réussies sur des thèmes très variables (*Fantasy General*, *People General*, etc.), SSI remet ça avec ***Panzer General 3D : Assault*** !

Le principe du jeu reste toujours le même : une suite de batailles à une échelle relativement abstraite et organisée en campagne, ce qui permet d'acheter de nouvelles unités et d'améliorer son armée, le tout situé cette fois exclusivement sur le front de l'Ouest de 1942 à 1945 (de l'Afrique du Nord à la chute de l'Allemagne). Une nouvelle fois, l'innovation porte principalement sur les graphismes, et SSI s'est surpassé : la carte est maintenant en 3D, avec la possibilité de faire pivoter le champ de bataille, et les unités animées suivent le relief du terrain dans leur déplacement. L'effet obtenu est celui d'une véritable armée de figurines qui prendrait vie sous nos yeux !

Les mécanismes de jeu ont également été profondément repensés, et en réalité passablement complexifiés depuis le *Panzer General* d'origine. Chaque unité est maintenant associée à un chef (et réciproquement), qui dispose de points d'action. Chaque action (mouvement, combat ou capacités spéciales) coûte ainsi un certain nombre de points d'action, et les actions des unités peuvent se combiner librement. Les chefs et les unités disposent de nombreuses capacités spéciales très variées, intrinsèques ou nécessitant des points d'action (camouflage, corps à corps, bonus d'artillerie, etc.). Ce système très riche permet encore plus de stratégies et de diversité dans la conduite des opérations !

La nouvelle présentation en 3D ralentit toutefois grandement le jeu même sur une machine très performante. De plus, la vue 3D, bien que très jolie, se révèle impropre à une vision globale du champ de bataille, et une fonction vue stratégique en 2D manque cruellement. Ces enrichissements graphiques sont donc loin d'être convaincants, et il y a même une certaine incohérence à proposer un produit aussi soigné graphiquement et destiné à séduire le grand public, et un système de jeu novateur et complexe, et donc plutôt destiné aux véritables joueurs d'histoire. En tout cas, SSI montre une nouvelle fois sa maîtrise du sujet et les amateurs de la série ne pourront pas se passer d'un produit aussi raffiné et sophistiqué que ce *Panzer General 3D* !

Théophile MONNIER

Panzer General 3D : Assault : jeu CD-Rom PC en français édité par Mindscape-SSI. Sous Windows 95-98. Parution fin octobre.

A gauche : **le module tactique à la bataille de Lützen ; des « Marie-Louise » subissent l'assaut des colonnes prussiennes.**

A droite : **la carte stratégique, l'occasion de démontrer ses qualités manœuvrières !**

MASSENA! JE SUIS FIER! VOUS ÊTES LE VAINQUEUR DE LA BATAILLE DE ZURICH!
ATTENTION! VOUS AVEZ DU PERSIL DANS LES OREILLES
MUSIQUE? J'ALLAIS JUSTEMENT Y VENIR!
VOTRE SUPÉRIORITÉ TACTIQUE A ÉTÉ ÉCRASANTE! TOUTEFOIS, JE M'ÉTONNE DU REGARD HORRIFIÉ DE VOS VICTIMES! VOUS AVEZ DÛ ÊTRE D'UNE CRUAUTÉ IMPLACABLE! CETTE VICTOIRE EST TROP BONNE!
NON! AUCUN TROMBONNE. MAIS VENEZ PLUTÔT VOIR.
JE VOUS PRÉSENTE LA CLEF DE MON SUCCÈS: UN GROUPE DE FOLKLORE LOCAL "LES RACLOIRS A FROMAGE"
ONE TWO THREE
BATISSE 99 W 28
PERCUTANT NON?
YODLEIIIIIOOO
BOOOO
DANS LE LAC! DANS LE LAC!

CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

LE SPECIALISTE DE L'IMPORT U.S. ET DE L'OCCASION

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS !
TÉL. 01 42 92 05 30 - CONTACT : ÉRIC

CYBERVISION RACHETE TOUS VOS WARGAMES SUR CD-ROM DANS SES DEUX BOUTIQUES :

37 rue de Lappe
75011 PARIS
M° BASTILLE
Ouvert de 10H à 19H sans interruption

Photos et prix non contractuels

11 rue du 4 Septembre
75002 PARIS
M° 4 Septembre
Ouvert de 10H à 19H sans interruption

AUTRES WARGAMES DISPONIBLES : NOUS TELEPHONER !

Nouveauté

399 Frs
NAPOLEON 1813 VO

Nouveauté

399 Frs
PANZER GENERAL 3D VF

Nouveauté

249 Frs
WEST FRONT SEA LION VO

Nouveauté

399 Frs
EAST FRONT 2 VF

Nouveauté

399 Frs
OPERATIONAL ART OF WAR VO

Coffret 2 jeux

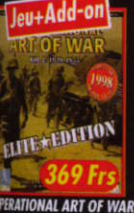
249 Frs
MAN OF WAR + WOODEN SHIP VO

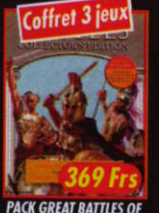
Coffret 2 jeux

249 Frs
OVER THE REICH + ACHTUNG SPTIFIRE VF

Coffret 2 jeux

249 Frs
STALINGRAD + COEUR DU DEBARQUEMENT VF

Jeu+Add-on

369 Frs
PERATIONAL ART OF WAR ADD-ON VO (JEU : VO ou F 369 F - ADD-ON : 199 F)

Coffret 3 jeux

369 Frs
PACK GREAT BATTLES OF CAESAR, ALEXANDER ET HANNIBAL VO

DERNIÈRES NEWS

West Front Battle Pack (Extension seulement) VO : 249 F

West Front Elite Edition (jeu + extension) VO : 369 F

The Operational Art of War 2 : Flash Point Kosovo VO : 249 F

Autres titres disponibles :
NATIONS FIGHTER COMMAND VO : 399 F NEW !
PACK 4 CD BATTLEGROUND COLLECTION 1 VO : 499 F
PACK 4 CD BATTLEGROUND COLLECTION 2 VO : 499 F
Pack Operational Art of War + Eastern Front VO : 399 F
Battleground 8 : Prelude to Waterloo VO : 149 F
Panzer Commader VO : 149 F
Steel Panthers 2 VO : 169 F
The Civil War Collector's Edition VO : 149 F
Panzer General 2 VO : 249 F
AGE OF RIFLES VF : 199 F
AGE OF SAIL VF : 199 F

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ET REGLEZ PAR C.B. AU
01 43 14 04 49 de 10h à 19h

Pack 3 jeux

449 Frs
PACK CLOSE COMBAT TRILOGY VO : Contient Close Combat, A Bridge Too Far et Close Combat 3

Pack 4 jeux

449 Frs
PACK ULTIMATE WORLD WAR 2 VO : Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers at War et Silent Hunter+1K7

Bon de commande à renvoyer à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
❒ 1 jeu acheté : GRANDES BATAILLES D'HANNIBAL .....(299 Frs) CADEAU
☒ COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous) ..... + 45 Frs
VAE VICTIS TOTAL.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○

N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :
❒ DEMANDE DE CATALOGUE WARGAMES

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

De nouvelles listes d'armée DBM, un livret de scénarios pour l'Empire et une règle d'escarmouche pour la conquête de l'Ouest constituent les nouveautés de cet automne.

Jean-Philippe IMBACH

Après les listes sur l'antiquité classique et le médiéval, le troisième livret des nouvelles listes d'armées *DBM* est paru. Ce « Book III » est consacré au Haut Moyen âge, de la chute de l'empire romain d'occident, en 476, au désastre byzantin de la bataille de Manzikert (1071). Globalement les modifications sont moins nombreuses que dans le deuxième livret, mais, comme à l'accoutumé, même s'il y a peu de changements importants à première vue, une relecture attentive s'impose. Les terrains obligatoires sont en hausse, ce qui augure des tables « bouchées ». Les terrains et facteurs d'agressivité sont aussi plus précis, en fonction des dates et des options des listes.

Toutes les armées byzantines reçoivent d'importants contingents de cavaliers légers « supérieurs », souvent en remplacement de cavaliers ordinaires : un échange apprécié ! Le nombre de troupes légères à pied est maintenant proportionnel, chez les Byzantins de l'époque de Nicéphore, à l'infanterie lourde : un inconvénient qui risque de faire disparaître de nos tables de jeu cette armée. Le double soclage cavalerie (S)/(O) devient malheureusement obligatoire pour les Byzantins époque Maurice.

Les Espagnols féodaux perdent leurs douze chevaliers supérieurs, il faut maintenant qu'au moins la moitié des chevaliers soient ordinaires... Les Dailamis n'auront plus autant d'archers supportant leurs auxiliaires, et les corps entièrement irréguliers doivent maintenant avoir un général irrégulier. Les ashigarus japonais passent en Ax (I) au lieu de (X) et il est possible d'avoir un allié Emishi tout en LH (S). Les Vikings deviennent « jouables », avec le remplacement, pour les Suédois, des Bd (I) par des Ax (O), et un nombre intéressant de chevaliers (F). L'armée Khazar reçoit un nombre substantiel, et sans contraintes, d'auxiliaires (slaves) et de cavaliers alains, LH (S) et Kn (F). Les Bédouins peuvent avoir jusqu'à trois généraux réguliers. Les Touaregs se calment, leur agressivité passant de 4 à 1 : préparez-vous aux combats dans les dunes contre les Cm (S)...

Nul doute que ce livret connaîtra le même succès que ses prédécesseurs. Il ne reste plus que le quatrième et dernier livret – le premier par ordre chronologique – pour compléter la gamme. Et, là, aucune date de parution n'est annoncée. Tout juste savons nous que les modifications seront substantielles. Comme disent nos voisins d'outre-Manche : « *Wait and see* »...

Pour finir sur *DBM*, notez qu'une version 2.2 est actuellement en préparation. Il est trop tôt pour dire quelles sont les modifications qui seront retenues au final, mais, si vous souhaitez vous tenir au courant et possédez un accès à l'Internet, vous pouvez consulter à l'adresse « http://www.byzant.demon.co.uk/amend2x2.htm » la liste des amendements en phase de test. Par ailleurs, une nouvelle version de *DBA* serait prévue pour l'an prochain. Là encore, aucune date précise n'est pour l'instant donnée. Il est probable qu'un « rapprochement » de *DBA* vers *DBM* sera effectué (voir remarques sur ce point dans le numéro 26 de VaeVictis).

DBM Army Lists, book 3 : 476 AD to 1071 AD, listes d'armées pour *DBM*. Publiées en anglais par The Wargames Research Group. Prix indicatif : 75 F.

Campagne de juin 1807 en Pologne

La nouvelle production historique, réalisée par Diégo Mané, aborde la courte – dix jours ! – campagne qui se conclue par le triomphe de Friedland. Comme à l'accoutumé, cette nouveauté se présente sous la forme d'un livret A4 d'une cinquantaine de pages monochromes. La présentation est propre et les deux principales batailles sont abordées en détail : Heilsberg et, bien entendu, Friedland.

Le compte rendu historique couvre une dizaine de pages, les ordres de bataille, très précis et

utilisables quelque soit votre règle de prédilection, en occupent une trentaine. Quelques pages supplémentaires donnent les cartes et les conditions pour simuler ces deux batailles. Pour Friedland, vous devrez néanmoins trouver une belle surface, car la table fait quatre mètres cinquante de large sur plus de six mètres de long... la surface de certains appartements parisiens !

Notez enfin que l'auteur produit aussi des ordres de bataille sur toutes les campagnes de l'Empereur. Les dernières nouveautés mettent l'accent sur l'Espagne. La composition des forces à Vimeiro, la Corogne, Talavera, Buçaco, Fuentes de Oñoro et l'Albuera vous permettra de rejouer les principaux affrontements de la Péninsule.

Campagne de juin 1807 en Pologne, historique et scénarios pour la règle *Les Trois Couleurs*. Publié par Diégo Mané, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon. Prix : 90 F (110 Franco).

Hacha de Guerra

Comme son nom le laisse présager, cette production est d'origine espagnole et aborde le thème des guerres indiennes. Le jeu se présente sous la forme d'une boîte comportant un livret A4 d'une cinquantaine de pages, dont un guide de peinture (en couleur) et des décors en noir et blanc, à photocopier, découper et monter. Vous obtiendrez ainsi un fortin, un tipi, etc. Vous trouverez aussi une douzaine de figurines, pour moitié cavaliers US, pour moitié indiens des plaines. Elles sont en plomb, en 25 mm. De fait, le jeu est quasi complet : il suffit juste d'acheter quelques peintures pour les éléments de décors et les figurines, mais ce n'est pas une obligation.

La particularité de cette règle tient au fait que toutes les figurines sur la table n'ont pas la même « valeur ». L'une représente le « Personnage principal », c'est-à-dire vous-même. Cette figurine est accompagnée de personnages secondaires qui sont ses compagnons habituels. Qui plus est, des personnages d'appui vous rejoindront le temps du scénario. Leur nombre est proportionnel à la réputation de votre personnage : Davy Crockett ou Sitting-Bull auront plus de chance de trouver des compagnons d'aventure qu'un anonyme shérif...

De fait, ce jeu est à mi-chemin entre le jeu d'histoire et le jeu de rôle. Chaque personnage possède une série de caractéristiques pour résoudre les différentes situations : tirer, combattre au corps à corps, monter à cheval, etc. Tous les mécanismes se résolvent simplement avec des dés à dix faces (deux dés sont fournis dans la boîte). Ensuite, en fonction des événements de la partie, les personnages principaux et secondaires accumulent des points d'expérience et de notoriété. Les premiers permettent d'augmenter ses capacités, les seconds influent sur la présence des personnages d'appui.

« *Hache de Guerre* » est un jeu où l'aspect ludique est très important. Le côté « jeu de rôles », couplé à des mécanismes de jeu très simples, permet des scénarios endiablés, où il est possible de rendre sur une table les aventures des pionniers de l'ouest et leurs cohortes de personnages hauts en couleur. L'optique est très « western » dans le plus pur style « Hollywood » ou « BD ». Notez qu'une traduction en français est fournie avec la boîte de jeu. Sa qualité est moyenne, quelques termes sont traduits approximativement, mais il est possible de comprendre tous les mécanismes de jeu.

Hacha de Guerra, règle pour le combat d'escarmouche pendant les guerres indiennes. Publiée par King Hobby.

Remerciements à Philippe Lempereur et aux membres de la liste DBM sur Internet (cf. www.histofig.com), surtout J.-B. Pégourié, Bruno Masson, spécialiste *es* armées byzantines, et aux piliers de la liste, Patrick Villa et Jean-Pierre Rivière.

a&C

Au cœur de Paris,

LA PLUS GRANDE LIBRAIRIE SPÉCIALISÉE D'EUROPE

19, avenue de la République, 75011 Paris

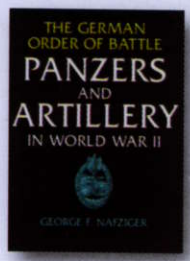
Tél. : 01 47 00 68 72 Fax : 01 40 21 97 55

Ouvert le lundi (12 h-19 h) et du mardi au samedi (10 h-19 h)

Sur place, retrouvez toute les gamme des anciens numéros de Vae Victis *et toutes les publications* Histoire & Collections

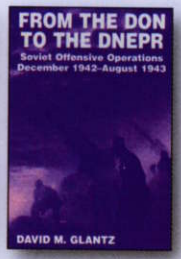
170 m² d'expo
540 mètres linéaires,
8 000 ouvrages référencés

L'ensemble de cette page constitue un bon de commande. Vous pouvez, soit la découper, soit la photocopier, et nous la renvoyer dument remplie avec votre règlement. Si vous passez à Paris, n'hésitez pas à venir nous rendre visite. Tous les ouvrages présentés ici sont (sauf rupture momentanée de stock), disponibles dans nos rayons, à prix diminué des frais de port.



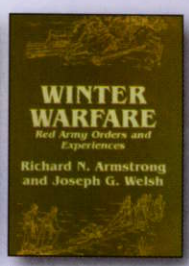
❑ **399 F** *franco.*
Panzers & Artillery in WWII, par G.F. Nafziger. 464 pages d'ordres de bataille. En anglais. Réf. 22298.

❑ **279 F** *franco.*
Ostfront (1941-45), par C. Winchester. 160 pages et cartes. En anglais. Réf. 84871.



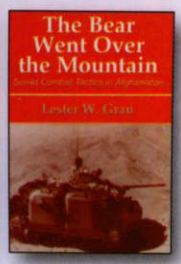
❑ **295 F** *franco.*
From the Don to the Dnepr, par D.M. Glantz. 430 pages et cartes. En anglais. Réf. 84904.

❑ **410 F** *franco.*
Stopped at Stalingrad, par J. S.A. Hayward. 392 pages et cartes. En anglais. Réf. 85223.

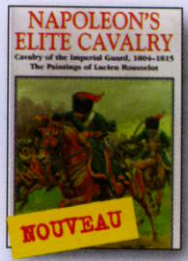


❑ **220 F** *franco.*
Winterwarfare, par R.N. Armstrong. 190 pages illustrées. En anglais. Réf. 73160.

❑ **375 F** *franco.*
1944 - Red Armor Combat Orders, par R.N. Armstrong. 162 pages. En anglais. Réf. 73161.

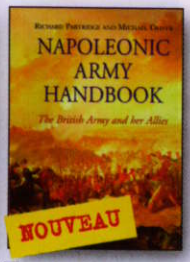


❑ **235 F** *franco.*
Soviet Tactics in Afghanistan, par L.W. Grau. 220 pages et cartes. En anglais. Réf. 86448.

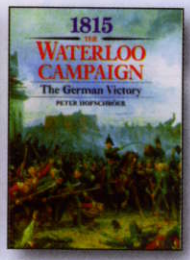


❑ **489 F** *franco.*
Napoleon's Elite Cavalry, par E. Ryan. 208 pages & 91 planches de Rousselot. En anglais. Réf. 33076.

❑ **160 F** *franco.*
Castiglione 1796, par B. Voykowitsch. 96 pages illustrées et cartes. En anglais. Réf. 82286.

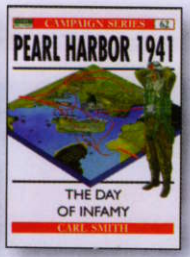


❑ **419 F** *franco.*
Napoleon Army Handbook, par R. Partridge. The British Armies & Allies. 478 pages. En anglais. Réf. 82288.

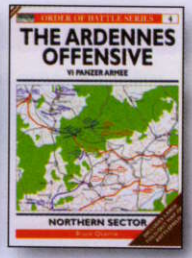


❑ **319 F** *franco.*
1815 - The Waterloo Campaign, par P. Hofschröer. 384 pages, cartes et ordres de bataille. En anglais. Réf. 82293.

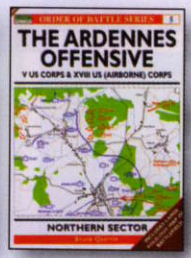
❑ **149,50 F** *franco.*
Quebec 1759 par René Chartrand. 96 pages, cartes et ordres de bataille. En anglais. Réf. 88503.



❑ **149,50 F** *franco.*
Pearl Harbor 1941, par Carl Smith. 104 pages, cartes et ordres de bataille. En anglais. Réf. 88262.

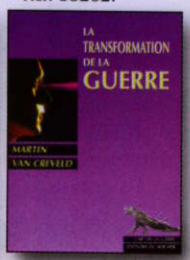


❑ **149,50 F** *franco.*
The Ardennes Offensive : Nothern Sector. VI Panzer Armee. 96 pages. En anglais. Réf. 88504.



❑ **149,50 F** *franco.*
The Ardennes Offensive : Nothern Sector. V & XVIII US Corps. 96 pages. En anglais. Réf. 88505.

❑ **190 F** *franco.*
Histoire Militaire des Guerres Puniques, par Y. Le Bohec. Art de la Guerre. 340 pages. Réf. 77279.



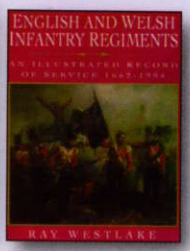
❑ **190 F** *franco.*
La Transformation de la Guerre, par M. van Creveld. Art de la Guerre. 318 pages. Réf. 77372.

❑ **190 F** *franco.*
L'homme en Guerre (1901-2 001), par P. Masson. Art de la Guerre. 382 pages. Réf. 77400.

❑ **190 F** *franco.*
Le Bombardement Stratégique, par P. Facon. Art de la Guerre. 354 pages. Réf. 77280.

❑ **65 F** *franco.*
La Guerre de Cent Ans. Dossier. 84 pages illustrées couleurs. Réf. 31156.

❑ **125 F** *franco.*
Le Moyen Age dans le Monde, par B. Merdrignac. Chronologies & Cartes.128 pages couleurs. Réf. 77473.



❑ **399 F** *franco.*
English & Welsh Infantry Regiments (1662-1994). 222 pages illustrées noir et couleurs. En anglais. Réf. 82085.

❑ **199 F** *franco.*
Warriors Chief of Southern Africa, par I.J. Knight. 192 pages illustrées N & B. En anglais. Réf. 88073.

OSPREY

Toute la gamme Osprey est disponible en permanence dans notre Librairie.*

* *sauf titres épuisés et rupture provisoire de stock.*

LA SÉRIE « CAMPAIGNS »

Chaque volume : 96 p. (14 p. couleurs)

ANTIQUITÉ (**125 F** chaque + port*)
- ❑ CAM 07 Alexander the Great 334-323 BC
- ❑ CAM 31 Yarmuk 636 AD +
- ❑ CAM 36 Cannea 216 BC

MOYEN AGE (**125 F** chaque + port*)
- ❑ CAM 13 Hastings 1066
- ❑ CAM 46 Lake Peipus 1242
- ❑ CAM 09 Agincourt 1415
- ❑ CAM 43 Fornovo 1495
- ❑ CAM 44 Pavia 1525
- ❑ CAM 50 Malta 1565

Du 16e au 17e Siècle (**125 F** chaque + port*)
- ❑ CAM 40 Sekigahara 1600
- ❑ CAM 12 Culloden 1746
- ❑ CAM 37 Boston 1775

EMPIRES (**125 F** chaque + port*)
- ❑ CAM 02 Austerlitz 1805
- ❑ CAM 20 Jena 1806
- ❑ CAM 56 Eggmühl 1809
- ❑ CAM 33 Aspern & Wagram 1809
- ❑ CAM 48 Salamanca 1812
- ❑ CAM 25 Leipzig 1813
- ❑ CAM 59 Vittoria 1813
- ❑ CAM 15 Waterloo 1815
- ❑ CAM 28 New Orleans 1815 +

19e Siècle (**125 F** chaque + port*)
- ❑ CAM 51 Inkerman 1854 +
- ❑ CAM 32 Antietam 1862
- ❑ CAM 21 Gravelotte-St-Privat 1870
- ❑ CAM 45 Majuba 1881
- ❑ CAM 27 Tel El Kebir 1882 +
- ❑ CAM 29 Omdurman 1898 +
- ❑ CAM 39 Colenso 1899 +

Guerres Mondiales (**125 F** chaque + port*)
- ❑ CAM 08 Gallipoli 1915
- ❑ CAM 11 Kaiserschlacht 1918
- ❑ CAM 61 Megiddo 1918
- ❑ CAM 60 Ebbro 1938
- ❑ CAM 03 France 1940
- ❑ CAM 16 Kursk 1943
- ❑ CAM 01 Normandy 1944
- ❑ CAM 05 Ardennes 1944
- ❑ CAM 04 The Tet Offensive 1968

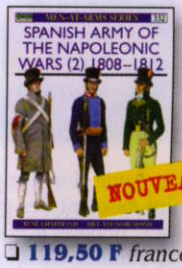
* **Frais de port spéciaux séries Campaigns : 24.50 F pour un volume, 38.50 F pour 2 ou 3 volumes , 52.50 F à partir de 4 volumes.**

OFFRE SPECIALE OSPREY CAMPAIGNS
1 volume gratuit pour 6 achetés !

LES NOUVEAUTES « MEN-AT-ARMS »

Format 184 x 248 mm. 48 p.. 8 planches couleurs.

❑ **119,50 F** *franco.*
Scots Armies of the English Civil Wars. Réf. 39331.



❑ **119,50 F** *franco.*
Spanish Army of the Napoleonic Wars (2) 1808-1812. Réf. 39332.

Merci de cocher les ouvrages choisis et de nous renvoyer l'ensemble de cette page (original ou photocopie), dûment remplie avec votre règlement à **A&C, 19, avenue de la République, 75011 Paris**

Nom & Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ *Ville* _____

Pays _____

MONTANT TOTAL : ..... FF

RÉGLEMENT PAR : ❑ Mandat ❑ Chèque

❑ CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : ____ / ____

Signature :

CB VISA

VAE 29

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES GRECS — Battle Honours 15 mm

Battle Honours propose une belle série de combattants des cités grecques au moment des guerres du Péloponnèse (livrées entre Athènes et Sparte) : hoplites grecs, peltastes, archers crétois, cavalerie légère, etc.
Peinture Christian Agostini

LES ROMAINS — Elettra Model 25 mm

Encadrant un officier, deux *triarii* assistent peut être à une nouvelle défaite romaine face à l'invincible Hannibal...
Peinture Christophe Caillaud

LES ROMAINS — Old Glory 25 mm

Redoutables arbalètes géantes, ces deux *scorpio* (petit modèle) datent de l'époque impériable.
Peinture Christophe Caillaud

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix
Imex – Hät – Atlantic – etc.
* Starlux *

Etains du Prince, Etains du Graal...

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

GAUTHEY MINIATURES
264, rue de la Mare à Quenette - 77000 - VAUX LE PENIL
Tél / Fax : 01.64.38.55.70
EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

Catalogue disponible sur simple demande

Exécution de travaux de peinture sur toutes figurines à toutes échelles
Travail soigné de qualité constante
Plus de 200 références de décors en résine et en staturoc
6 mm, 15 mm, 20 mm, 30 mm
Habitations, murs et murets, ruines, bunkers, tranchées, barbelés, barricades, sacs de sable...

MEDIEVAL — Elettra Model 25 mm

Hommes d'armes et chevalier à pied du comte d'Armagnac, une des plus grandes familles de France fidèle aux Orléans (XIV[e] siècle). *Peinture Christophe Caillaud*

LA RENAISSANCE — Wargames Foundry 25 mm

Superbe ensemble d'artilleurs lansquenets avec leur pièce. *Peinture Gary Chalk*

ARMEE BRITANNIQUE — Essex 15 mm

Piquiers du régiment de Bath, armée du roi William en 1691 et cavaliers du duc d'Oxford. *Peinture Christophe Caillaud*

Alain Touller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

Nouveautés 15 mm

Antique, Médiéval :

Boite cœur d'armée **340 F**

Boite 232 : Carthaginois : 40 cavaliers, 104 piétons, 3 éléphants

Boite 233 : Romains polybe : 24 cavaliers, 160 piétons

1[er] Empire : Russie : Cosaques de la Garde

Coloniaux : Infanterie de marine, tirailleurs, africains

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Armée Britannique 1660/1704 – Essex 15 mm

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)

Lot n° 1 : Romains Bas-Empire. Assortiment varié de références existantes (10 piétons 4 cavaliers) ..... **78 F** au lieu de 156 F

Lot n° 2 : Epoque Alexandre. Assortiment varié avec notamment 1 général monté, des compagnons montés, un groupe de piétons variés, 1 éléphant et son équipage ..... **339 F** au lieu de 678 F

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

PRUSSIENS 1803-1806

Lot n° 3 : Assortiment des dernières nouveautés sorties pour l'infanterie de ligne et les grenadiers ainsi que deux références de commandement ... . **220 F**

ARMÉES COMPLÈTES RENAISSANCE

Lot n° 4a : Moghols ..... **360 F**

Lot n° 4b : Anglais époque Tudor ..... **360 F**

Lot n° 4c : Espagnols 1600 ..... **360 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n° 5 : CAMPAIGN 62 - PEARL HARBOR 1941 ..... **119 F**

Lot n° 6a : ORDER OF BATTLE 4 - ARDENNES (us-nord)..... **149 F**

Lot n° 6b : ORDER OF BATTLE 5 - ARDENNES (axe-sud)..... **149 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **78 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **339 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **220 F** = ... **F**
Lot N° 4a ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 4b ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 4c ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 6a ..... exemplaires au prix de **149 F** = ... **F**
Lot N° 6b ..... exemplaires au prix de **149 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV NOV / DEC 99

LA GUERRE DE SEPT ANS — Wargames Foundry 25 mm

Cavaliers prussiens du 8e régiment « Red Hussars ».
Peinture Patrice Deffayet

LES MULES — Wargames Foundry 25 mm

Convoi de mules à l'époque de la guerre de la Grande Alliance (Louis XIV). *Peinture Gary Chalk*

L'ARMEE PRUSSIENNE — Quality Cast 20 mm

Des troupes prussiennes diverses et le célèbre Blücher accompagné d'un officier d'état-major.
Peinture Stéphane Brunet

L'EMPEREUR — Old Glory 25 mm

Napoléon entouré de Roustand, le mamelouk garde du corps, de Berthier, le fidèle chef d'état-major et de Lannes, le seul à tutoyer l'Empereur, qui l'aimait particulièrement. *Peinture Christophe Caillaud*

L'EMPIRE — AB Figures 15 mm

Poniatowsky, sanglé dans son superbe uniforme cramoisi et accompagné d'un général et d'un aide de camp.
Peinture Claude Corbières

AB *Figures for Wargamers & Collectors*

Pour tous renseignements sur
les meilleures figurines napoléoniennes de 15 mm,
envoyer 3 coupons-réponses internationaux à :

Ffos Yr Ewig, Llanfynydd, Carmarthen, SA32 7DD, G.B.
Téléphone / fax : **+ 44 (0) 1558.668.771**
ou bien consulter notre page internet à :
www.ab-figures.demon.co.uk

FANTASSIN MINIATURAS

Nouveautés 15 mm. 1er Empire :

France : Voltigeurs Jeune Garde, Les Marie-Louise
Autriche : Grenzers, Landwehr et Artillerie
Angleterre : Artilleurs

Catalogue et échantillons gratuits contre simple demande par
Courrier ou Fax.

Disponibles par correspondance : nous acceptons les cartes de crédit.

C/Ave Maria, 16 BAJO. 24400 Ponferrada (Leon) Espagne
Tél. (portable) : 610.68.37.83 – Tél. & Fax : 00.34.87.42.35.89

LA FLIBUSTE

Wargames Foundry 25 mm

Wargames Foundry nous propose une batterie de marine et tout ses servants et met les femmes à l'honneur : Ann Bonny, Mary Reed, Morgan Thwaite, Big Mollie Mulligan et Octavia Hannery. *Peinture Christophe Caillaud*

LA REVOLTE DES BOXERS

Old Glory 25 mm

En 1900, les Boxers, chinois ultra-nationalistes, lancent une vaste campagne de terreur contre les Catholiques (Chinois convertis et missions) et les légations étrangères. Pékin, où le quartier des ambassades est cerné pendant huit semaines, voit l'intervention en août 1900 d'une force multinationale avant l'heure ! *Peinture Nicolas Poeuf*

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56

E-mail : champdemars@histofig.com – Site Web : http://www.histofig.com/champ-de-mars/

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte,
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

Infanterie allemande et du Commonwealth Old Glory et Battlefront, ruine Architectural Heritage (15 mm)

• Battlefront 15 mm 2GM
– T34 Mdle 43, jeep GB, char M4 DD, Pershing, Churchill Crocodile, LCA, Chaffee,

• Old Glory
Afrikakorps, 8th Army, Sd 10/4 flak, flak 38, M16 50 cal quad, troupes toutes nations dans des trous, crusader AA.

• Old Glory 25 mm
- Balistes romaines, Hittites

• Old Glory 15 mm Antiquité :
Macédoniens, Indiens, Espagnols, Romains république, Carthaginois

• I.T. 20 mm
Italiens 1916-1918

Pochettes pré-organisées sections pour « SECTION D'ASSAUT » (sections de fusiliers et sections lourdes) US, GB, All.

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue).
Catalogue : 40 FF franco avec plus de 120 pages, à l'ordre de Champ de Mars. **Réduction pour fidélité : 5% à 2 000 F et 10% après !**

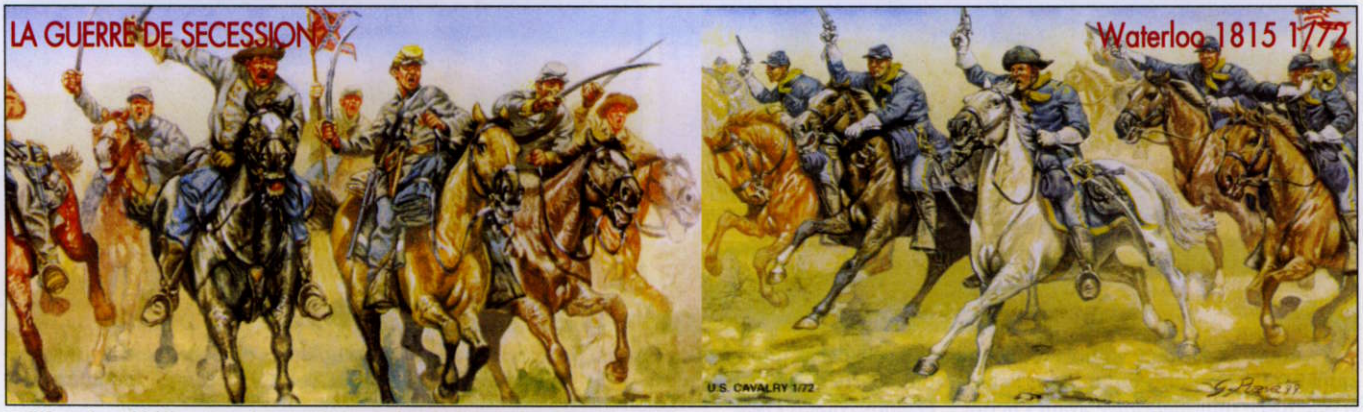
NAVAL — Langton 1/1200

Un magnifique navire de 80 canons des guerres anglo-hollandaises du XVII[e] siècle : le « 7 Provincien ».
Peinture Langton

GUERRE DE SECESSION — Langton 10 mm

Starfort Models (Langton) nous propose une nouvelle gamme au 10 mm avec des bâtiments (ici « Robinson House »), des fortifications, des figurines et des drapeaux. *Peinture Langton*

LA GUERRE DE SECESSION — Waterloo 1815 1/72



Waterloo 1815 poursuit sa politique de réédition des figurines Atlantic avec deux boîtes de cavalerie sudiste et nordiste magnifiquement illustrées par Guiseppe Rava.

AU CŒUR DE L'AFRIQUE — Wargames Foundry 25 mm

Célèbres pour leur courage et leur haute taille dans toute l'Afrique noire, les Masaïs, devenus aujourd'hui une attraction pour touristes, sont parmi les derniers à avoir perdu leur indépendance. A droite, explorateurs belges et askaris.
Peinture Philippe Allard (Masaï) et Gary Chalk (Belges).

R E K K

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Très bientôt Héroïka vous sera présenté sur CDROM
Pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit,
Tél. : 03.21.05.44.94 (7/7 jours)

EXO KIT

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01.39.87.38.95 – Fax : 01.39.85.01.91.
Site : http://members.aol.com/eexokit/index.html **E-mail** : eexokit@aol.com
Leader VPC 20 mm ***Catalogue 10,00 F***

Venez découvrir les figurines 20 mm 2e GM **Battlefield Miniatures**
Gross Deutschland, Waffen SS été et hiver, Fallschimjager, soviétiques début et fin de guerre, cosaques, italiens, paras et commandos britanniques du Jour J, rangers US, belges et français de 1940, civils, etc... ainsi que les figurines **Kelly's Heroes** *et* **S & S** *qui, à la même échelle, vous proposent des sujets inattendus à notre nouveau Point de Vente :*
10 rue Chauvart à GONESSE 14-17h en semaine, 11-17h le samedi

Conditions générales de ventes : Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port CEE 50 F de 0 à 499 F, 10% de 500 à 999 F et gratuit à partir de 1000 F de commande. SARL au capital de 50 000 Frs RCS PONTOISE B - APE 526 B SIRET 39539207900012

LE GUIDE DES SPECIALISTES

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02

Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ELLERBURN ARMIES HINCHLIFFE 25mm Figurines & Équipements
Visitez notre site web : **www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com.** Nouvelles séries de drapeaux (25mm, 20 mm & 15mm) : 52 planches Ier Empire. Tous les drapeaux contiennent les décorations des régiments – Renaissance (lansquenets & Suisses). Guerre d'Indépendance américaine, Guerre des Roses, Bourguignons, Guerres italiennes (Montaperti). Prix de la planche : 25&20mm : £ 4.00 - 15mm : £ 3.00 – HINCHLIFFE 25mm Figurines & équipements Ier Empire, Guerre de Sept ans, Guerre de Trente ans, Guerre d'Indépendance Américaine, Personnalités, Guerre de Sécession, Moyen-âge, Renaissance, Guerres Coloniales britanniques, équipements, Antiquité, équipements de siège et pièces d'artillerie toutes périodes. Nouvelle série d'équipements fantastiques.
Catalogue : £ 1.50 – Prix : Inf. & Cav. : £0.55, chevaux : £ 0.60 canons à partir de £ 2.70, samouraï £1.00
Personnalités : £ 1.50, catalogue complet : £ 1.50
***Frais de port** : nous ne taxons que ce que vous expédions ! Europe : + 30%.*
Aucun remboursement n'est effectué : un avoir vous sera délivré - Cartes de crédit acceptées
Tél : (00.44) 1751.474.248. Fax : (00.44) 1751.477.298
Courrier : ELLERBURN ARMIES, Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7SD

FEODAL
112, rue des Déportés
44230 St Sébastien S/ Loire
Tél. / Fax : 02. 51. 79. 04. 99.

Conception et fabrication de décors 15, 20 et 25 mm
Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 90 mm (devis gratuit)
NOUVEAU : Gamme 1/300
De la haute antiquité à nos jours : Tentes, camps, navires, fortifications et machines de guerre (en 15 mm, normés DBM). Bâtiments entiers ou ruinés. Décors spéciaux pour escarmouches ouvrables.
Catalogue illustré noir & blanc contre 4 timbres.

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

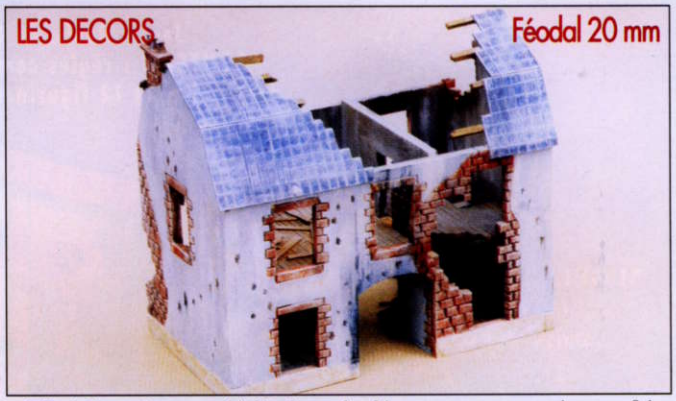
ÇA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REDOUBT ENTREPRISES et DIXON
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

AVARICUM GAMES
Jeux de rôle - Jeux de simulation - Jeux de cartes à collectionner
Jeux de plateau - Figurines heroic-fantasy, historique et science fiction.
Du mardi au vendredi de 10h à 12h30 et de 14h à 19h
Le samedi de 10h à 18h sans interruption
8, RUE BOURBONNOUX 18000 BOURGES
Tél. : ***02. 48. 69. 40. 22 – Fax : 02. 48. 65. 24. 94***
e-mail : **CHRISTOPHE.MARTINEZ8@wanadoo.fr**

ELETTRA MODEL DI PAOLO PANNITTERI
Figurines du 15 au 25 mm pour le collectionneur et le joueur.
Notre catalogue 25 mm comprend : Carthaginois, Romains, Lybiens, Médiévaux.
Pour le 15 mm : la Première Guerre du Risorgimento Italien 1848/1849
Planches couleurs uniformes 1848/1849
Catalogue gratuit contre coupon international.
Elettra Model - Via Zanatta, 17 - 44100 Ferrara - Italie
Tél. / Fax : (00.390) 532. 81. 18. 39 – Tél. : (00.390) 532. 20. 26. 82
Fax : (00.390) 532. 24. 89. 30.

NOUVEAUTE
Figurines 15 mm de qualité pour jeux de guerre et collection
***LO HOBBI.T. STUDIO* - Loc. Piano San Giovanni, 11**
59023 Mercatale di Vernio (PO) - Fax 39 574 957291 (ITALIE)
Aujourd'hui disponible la première série :
La BATAILLE D'HASTINGS - 1066 - 276 références
Figurines sculptées par : Cosimo Auricchio
Recherche historique par : Sandro Matteoni
Envoyer 3 coupons de réponse internationale pour recevoir notre catalogue illustré.

LES DECORS — Féodal 20 mm

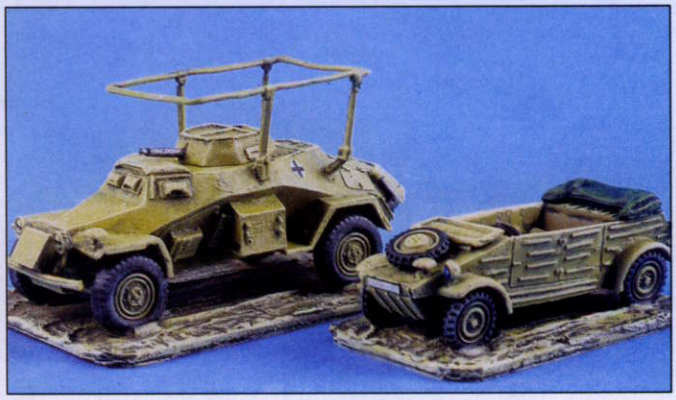


Féodal continue sa déclinaison de décors avec cette ruine parfaite pour l'époque moderne. Une gamme de bâtiments en 10 mm existe aussi. *Peinture Féodal*

SECONDE GM — Battle Honours 25 mm

Grand classique, Kitney Cie (BH) nous propose ces redoutables Waffen-SS prêts à en découdre.
Peinture François Blanzat

SECONDE GM — SHQ 20 mm



SHQ propose des véhicules de l'AfrikaKorps – un Opel Blitz et un SdKfz de commandement accompagné d'une Schwimmwagen – parfaits pour les règles Seconde Guerre mondiale parues dans VaeVictis.
Peinture Jean-Luc Chaulet

l'âge de la RENAISSANCE

l'essor des Civilisations

Marchez sur les traces de Newton, Galilée, Marco Polo et Leonard de Vinci

Version française revue et corrigée du célèbre Jeu "Age of Renaissance" d'Avalon Hill

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu
L'AGE DE LA RENAISSANCE

Ci-joint mon règlement de 320 F.
(franco de port) à l'ordre de
JEUX DESCARTES
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

www.descartes-editeur.com

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal .....

Ville .....

DESCARTES EDITEUR

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

© VaeVictis-Histoire & Collections 1999. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS SIMPLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

Gr. Selekhov 3 5 3 | Mo. Tuchkov 7 4 3 | Korsakov 0 2 4
Hu. Lykoshin 3 5 7 | Hu. Lykoshin 5 5 7 | Ch. Fock 4 4 3 | Ch. Titov 3 4 3 | Gr. Potatov 3 4 3 | Gr. Rakhamanov 3 5 3
Dr. Schlepev 5 4 6 | Mo. Essen 7 5 3 | Gr. Sacken 4 6 3 | Co. Oural Borodin 3 3 7
Dr. Gudovitch 4 5 6 | Cu. Voinov L 5 6 5 | Cu. Tsarina L 5 6 5 | Gr. Ekata rinoslav 4 6 3
Mo. Przhiby. 7 4 3 | Mo. Koslov 7 4 3 | Mo. Razum. 7 3 3 | Dr. Svechin 4 4 6
Gr. Shapsky 3 4 3 | Gr. Treublut 3 5 3 | Mo. Markov 5 3 3 | Mo. Ismaïlov 6 4 3
Co. Don Asta 3 3 7 | Mo. Durasov 6 3 3 | Mo. Pushshin 6 4 3 | Co. Oural Misinov 2 2 7
9e Hu. 4 5 7 | 23e Ch. 2 5 7 | 53e Ligne 2 5 3 | 46e Ligne 5 3 3 | 46e Ligne 6 4 3 | 103e Ligne 4 4 3
Co. Don Kumshch. 2 3 7 | Tatars Baranovsky 7 2 7

53e Ligne 4 4 3 | 53e Ligne 5 4 3 | Masséna 1 3 4
1er Dr. 1 4 6 | 108e Ligne 4 3 3 | 108e Ligne 6 4 3 | 50e Ligne 5 4 3 | 50e Ligne 7 3 3 | 8e Ch. 3 5 7
57e Ligne 6 5 3 | 37e Ligne 5 3 3 | 37e Ligne 7 4 3
10e Lég. 7 5 3 | 9e Hu. 3 5 7 | 13e Dr. 4 3 6
100e Ligne 4 3 3 | 100e Ligne 6 3 3 | 57e Ligne 5 4 3 | 57e Ligne 5 5 3 | 1er Helv. 3 3 3 | 10e Lég. 5 5 3
2e Ligne 6 3 3 | 2e Ligne 7 4 3 | 1re Lég. 4 4 3 | 1re Lég. 5 5 3
7e Hu. 2 6 7 | Grenadiers 6 6 3 | 102e Ligne 7 4 3 | 102e Ligne 8 4 3
103e Ligne 6 3 3 | 17e Dr. 3 4 6 | 2e Dr. 4 5 6 | 5e Ch. 2 6 7

Artillerie (0) 6 5 | Artillerie (0) 6 5 | Artillerie (0) 6 5 | Artillerie (0) 6 5 | Artillerie (0) 6 5 | Artillerie (0) 6 5 | Artillerie (0) 6 5
Flottille Williams (0) 6 6
CHOC +T

6e d'art. à Chev. (0) 6 6 | 2e d'art. (0) 6 5 | 2e d'art. Lég. (0) 6 5 | 6e d'art. (0) 6 5 | 1er d'art. (0) 6 5 | 7e d'art. Lég (0) 6 5 | 1er d'art. (0) 6 5
7e d'art. (0) 7 5 | 3e d'art. (0) 6 5 | 2e d'art. (0) 6 5
CHOC +T

4 Vendémiaire An VIII

PIONS SIMPLE FACE

Ra +1 Choc +2
TIR/Mvt
REDUIT
C
RENFORT

EXTENSION « EN POINTE TOUJOURS »

1 3 6 5 | 1 3 6 5 | 1 3 6 5 | 1 3 6 5 | 1 3 6 5 | 1 3 6 5 | 1 2 6 3 ★
1 4 6 5 | 1 4 6 5 | 1 4 6 5 | 1 4 6 5 | 1 2 6 3

« r Cav 65 »
EM 1re Div 0 2
EM PaL NVA 0 2

Porte de Lucerne

Wiedikon

Albisrieden

Wollishofen

Lac de ZURICH

Sihl

Uetliberg

Albis

© VaeVictis-Histoire & Collections 1999. Infographie Didier Bourgeois.

Vers Eglisau

Vers Winterthur

N

Unter-Affoltern

Ober-Affoltern

Oerlikon

Schwamendingen

Zürichberg

Käfenberg

Unterstrass

Oberstrass

Beckenhof

Wipkingen

Sihl Feld

Porte de Niederdorf

Porte de Kronen

ZURICH

Porte de Rapperswil

Vers Herslanwilen

Porte de Lucerne

Wiedikon

Adlikon
Regensdorf
Dällikon
Höngg
Weiningen
Engstringen
Geroldswill
Kloster
-fahr
Bois du
Hand
Schlieren
Altstetten
Vers
Baden
Limmat
Glanzenberg

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE ZURICH

1-2H nuit
3-4H nuit
5-6H
7-8H
9-10H
11-12H
13-14H
15-16H
17-18H
19-20H nuit
21-22H nuit
23-24H nuit

Niveau 0 — Village

Niveau 1 — Ville — Fortifications

Niveau 2 — Rivière — Pont

Niveau 3 — Bois

Chemin — Route

Ruisseau — Pente raide

Hameau — Pente

Glanzenberg

Dietikon

Nied-Urdof

Ober-Urdof

Uitikon

Schlieren

LA BATAILLE DE ZURICH

La plus belle victoire de Masséna

EN TIRANT partie d'une occasion favorable, Masséna sauve la République, quelques semaines à peine avant qu'elle s'offre à Bonaparte... La manœuvre de Zürich, et ses résultats, figurent parmi les plus glorieuses pages écrites par les soldats de la Révolution !

Frédéric BEY

Le général André Masséna est, en septembre 1799, à la tête de la dernière armée française encore en état de mener une campagne offensive. Moreau s'est fait battre au printemps sur le Danube, Schérer, Macdonald et Joubert ont succombé à Suvorov en Italie. L'armée d'Helvétie de Masséna (76 000 hommes) occupe la majeure partie de la Suisse, depuis le début de l'année. Ce saillant stratégique, entre les forces autrichiennes d'Allemagne et les forces austro-russes d'Italie du nord, a cependant été mis à mal par l'avancée de l'Archiduc Charles, qui est parvenu à occuper Zürich en juin et à repousser toutes les contre-offensives françaises de l'été. Les troupes de françaises demeurent cependant maîtresses des axes de communication entre Italie et Suisse (notamment le Saint-Gothard), au moment où la défaite de Joubert à Novi, va être à l'origine d'une nouvelle donne stratégique.

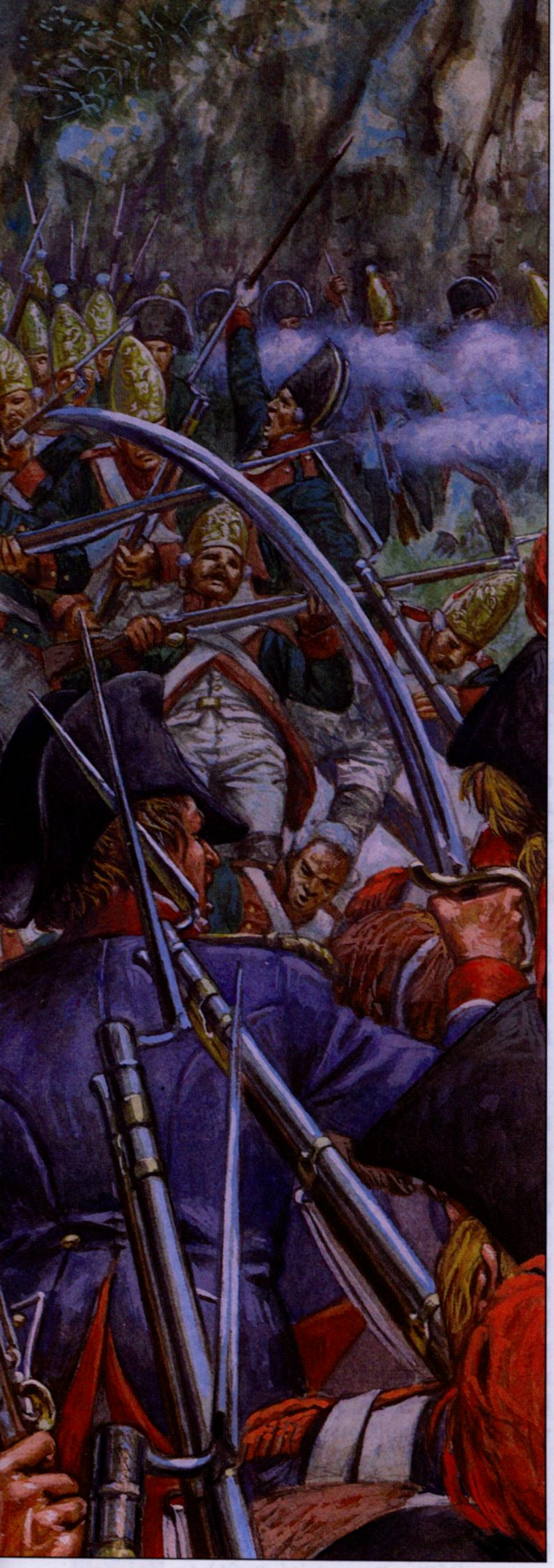
LES MOUVEMENTS DES COALISÉS

Afin de libérer l'armée autrichienne de l'Archiduc Charles, l'ordre est donné à Suvorov de quitter l'Italie pour la Suisse avec 25 000 hommes. Il doit y rejoindre son compatriote Korsakov, dont les premiers échelons arrivent à la frontière Suisse de Schaffhouse les 14 et 15 août. Le résultat de cette réorganisation stratégique, n'est pourtant pas celui escompté. Charles, constatant qu'il aura du mal à s'entendre et à collaborer avec Korsakov, quitte Zürich dès le 28 août. Suvorov ne passe le Saint-Gothard que le 24 septembre. Korsakov, à cette même date, se retrouve seul à Zürich avec son armée de 27 000 hommes et l'appui du corps autrichien du général Hotze (15 000 hommes). Korsakov s'installe à Zürich même, avec la division Gorchakov. La division Durasov est chargée de surveiller la Limmat et l'Aare, en aval de Zürich. Gudovich reste sur le Rhin et Hotze prend position entre les lacs de Zürich et de Wallenstadt, à 50 km de Korsakov. Masséna décide de tirer partie de la dispersion des forces ennemies, avant l'arrivée de Suvorov. Il choisit d'agir vite, et de manière simultanée, sur l'ensemble du front. La division Lecourbe est chargée d'entraver la progression de Suvorov. La division Soult doit traverser la Linth et surprendre Hotze. Le même jour, le corps de bataille principal doit traverser la Limmat et piéger Korsakov à Zürich. Masséna prépare soigneusement son matériel de franchissement. Il fait venir le pont volant de l'armée d'Helvétie et une multitude de barques, d'abord rassemblées à Brugg. Masséna, doté d'un bon «coup d'œil», repère ensuite, à proximité de Dietikon, un point qui lui semble particulièrement favorable. La Limmat, large de 70 à 90 mètres y fait un vaste coude de 2 kilomètres, qui enserre un plateau de faible élévation, dont les pentes sont garnies de bois. Le cours de Limmat est moins impétueux dans cette sinuosité et des batteries d'artillerie peuvent facilement être mises en place, pour faire converger leurs tirs au cœur de la boucle. Enfin, les berges de la rivière ne sont visibles, à cet endroit, que des quelques cosaques et grenadiers dont les piquets surveillent les environs.

LA SURPRISE VICTORIEUSE DU 25

Avant de passer à l'action, la division Ménard est envoyée avec 5000 hommes opérer une diversion sur Baden, en aval, pour y fixer une partie de la division Durasov. Le 25 septembre 1799, entre une 1h et 2h du matin, l'artillerie de la division Lorge prend position, dans le plus grand silence. Les brigades Gazan (en tête), Bontemps et Quétard, se concentrent vers Dietikon. Mortier, s'appuyant sur les hauteurs de l'Albis est chargé de couvrir Zürich, alors que la réserve sous Klein progresse vers le Sihlfeld. A 4h45, l'artillerie entre en action et les troupes de Gazan franchissent la Limmat, grâce à leurs barques. Les faibles postes russes sont incapables de résister. Les travaux de mise en place du ponton commencent immédiatement, et sont achevés à 7h30. Dans l'intervalle, les allers et retours des barques permettent de renforcer la tête de pont. Côté Russe, quelques renforts de la brigade Markov viennent, au son du canon, soutenir le régiment de grenadiers Treublut, qui porte seul le poids de la bataille. Rien n'y fait. A 6h, les Français sont maîtres de Kloster-Fahr. La ruée vers Zürich, sur les deux rives de la Limmat, peut commencer. Les forces russes sont désormais coupées en deux, car Durasov réagit benoîtement à la diversion de la division Ménard. Hypnotisé par les feintes françaises, il bat sur place le rappel de la brigade Pushchin. S'insinuant entre Durasov et Zürich, toute la division Lorge, emmenée par Oudinot, le chef d'état major de Masséna, se dirige vers Höngg (Quétard et Gazan) et plus au nord vers Ober-Affolten (Bontemps). Devant cette menace d'encerclement de son flanc nord, Korsakov réagit timidement. Ce n'est que lorsque que Mortier se lance, entre 7h et 8h, à l'assaut de Wollishofen, qu'une première contre-attaque est montée. Gorchakov, avec les chasseurs Fock, les mousquetaires Tuchkov et l'appui de la flottille Williams, vient relayer les troupes d'Essen en désordre, pour reprendre Wollischofen. La bravoure des Russes est encore une fois exemplaire et vers 10h, le reste de la brigade Tuchkov reprend à la brigade Brunet les villages d'Altstetten et d'Albisrieden. Voyant Korsakov desserrer l'étau, Masséna lance la réserve de Klein vers le Sihlfeld. L'avance française est inexorable et oblige Gorchakov à se replier sous les murs de Zürich. Une courte accalmie intervient en milieu de journée. Mais, en début d'après midi, la situation devient critique, devant l'avance de Lorge sur la rive droite de la Limmat. Le général Sacken, rappelé de sa position sur le lac de Zürich, plus à l'est, arrive à temps pour défendre les faubourgs de Beckenhof, mais trop tard pour maintenir ouverte une voie de retraite vers le nord. Sacken lance une série de farouches contre-attaques qui refoulent les Français sur les hauteurs. Masséna, passé sur la rive droite peu avant la tombée de la nuit, assiste à l'ultime attaque de la bri-

Suite page 43



ZURICH 1799
Jours de gloire III

Un jeu de Frédéric BEY et Pascal DA SILVA, sur un système de Richard H. BERG

Jours de Gloire est une règle de jeu sur carte que Vae Victis a développé, pour les jeux de sa série sur le bicentenaire des batailles de la Révolution et de l'Empire. Chaque année, le jeu proposé sert de support au Trophée du Bicentenaire, compétition se tenant fin janvier dans le cadre de la Convention de Vincennes. La série *Jours de Gloire* compte désormais trois jeux : *Rivoli 1797* (VV n°18), *Les Pyramides 1798* (VV n°23) et *Zürich 1799* (VV n°29). *Triumph and Glory*, de GMT Games, utilise les mêmes règles, à quelques détails près.

Jours de Gloire III est une nouvelle version, complète et réorganisée, des règles Jours de Gloire. Elle est destinée à se substituer aux versions précédentes et intègre des nouveautés ou des modifications (signalées par un ➜). *Jours de Gloire III* est utilisable pour les trois jeux de la série.

➜ 0 - Généralités

Jours de Gloire comprend des règles de base, des règles optionnelles (jeu plus complexe) et des règles spécifiques à chaque bataille.

0.1 - Échelles

Selon l'importance des batailles traitées et la taille des armées mises en situation, les jeux de la série sont soit à l'échelle de la brigade, soit à celle du régiment (ou de la demi-brigade, son équivalent pour la période républicaine). Un point de force représente 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente quatre canons environ (un peu plus ou un peu moins, suivant leurs calibres).

0.2 - La carte

La carte reproduit les lieux historiques de la bataille. Une grille d'hexagones est imprimée afin de contrôler la position et les mouvements des pions. La carte comprend différents types de terrain, dont les effets, sur le déroulement du jeu, sont détaillés dans la Table des terrains.

0.3 - Les pions

Caractéristiques

Il y a deux types de pions dans Jours de Gloire : des unités de combat de 3 types (infanterie, cavalerie, artillerie) et des marqueurs. Les unités de combat sont identifiées par un fond de couleur correspondant à leur nationalité et par une bande de couleur permettant d'identifier leur formation d'appartenance (voir exemples de pions). Toutes les unités de combat ont deux faces : le recto pour l'unité en bon ordre (pleines capacités), le verso pour la même unité en désordre (capacités réduites, voir 10.1).

Les unités de combat possèdent quatre caractéristiques :

– la force, basée sur le nombre d'hommes composant l'unité ;

– la cohésion, capacité d'une unité à soutenir le combat ;

– l'engagement, capacité d'une unité à engager un combat de choc ;

– la capacité de mouvement, exprimée en points de mouvement (PM).

Test de cohésion

Le joueur jette 1d10, si le résultat est inférieur ou égal à la cohésion de l'unité, le test est réussi. Si le résultat est supérieur, le test est manqué.

Test d'engagement

Idem, mais avec la valeur d'engagement de l'unité.

0.4 - Le dé

Le jeu nécessite l'usage d'un dé à 10 faces (noté 1d10). Le « 0 « est un zéro, non un dix.

0.5 - Abréviations

Hex. : Hexagone.
MA : Marqueur d'Activation
PM : Point de Mouvement
TdC : Test de Cohésion
TdE : Test d'Engagement
ZdC : Zone de Contrôle
LdV : Ligne de Vue
MD : Modificateur de Dé

1 - Tour de jeu

Il n'y a qu'un tour de jeu pour les 2 joueurs, qui agissent alternativement en fonction du tirage aléatoire des MA. Chaque tour comprend plusieurs phases.

A. Phase d'ordres

Les joueurs choisissent les formations qui reçoivent des ordres pour ce tour (voir 2.3)

B. Phase d'initiative stratégique

1. Chaque joueur jette le dé pour le gain de l'initiative stratégique (voir 3.)

2. Le joueur ayant l'initiative choisit un MA de la formation qui commencera le tour.

C. Phase de rassemblement

Les joueurs placent, dans un bol, les MA des formations présentes sur la carte ou qui doivent y entrer en renfort ce tour (sauf celui sélectionné en B2).

D. Phase d'activation

1. Un des joueurs tire au sort un MA dans le bol (sauf pour le premier MA, qui est sélectionné par le joueur ayant l'initiative). La formation correspondant au MA est désormais activée.

2. Le statut de la formation activée est vérifié, en retournant son marqueur d'ordre : Ordres Reçus du QG ou Sans Ordres du QG (2.3). Éventuellement, l'initiative du commandant est testée (voir 2.4).

3. Une formation activée peut, en respectant strictement l'ordre suivant :

effectuer des tirs d'artillerie (voir 7.) ;

déplacer ses unités autorisées à le faire - y compris cavalerie chargeant - (voir 4. et 9.1) ;

effectuer des combats de choc pour l'infanterie (voir 8.) et des charges de cavalerie (voir 9.) ;

rallier les unités qui n'ont fait aucune des actions précédentes lors de la phase d'activation en cours (voir 11.).

La phase d'activation est répétée jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur d'activation dans le bol. Ce dernier n'est pas utilisé.

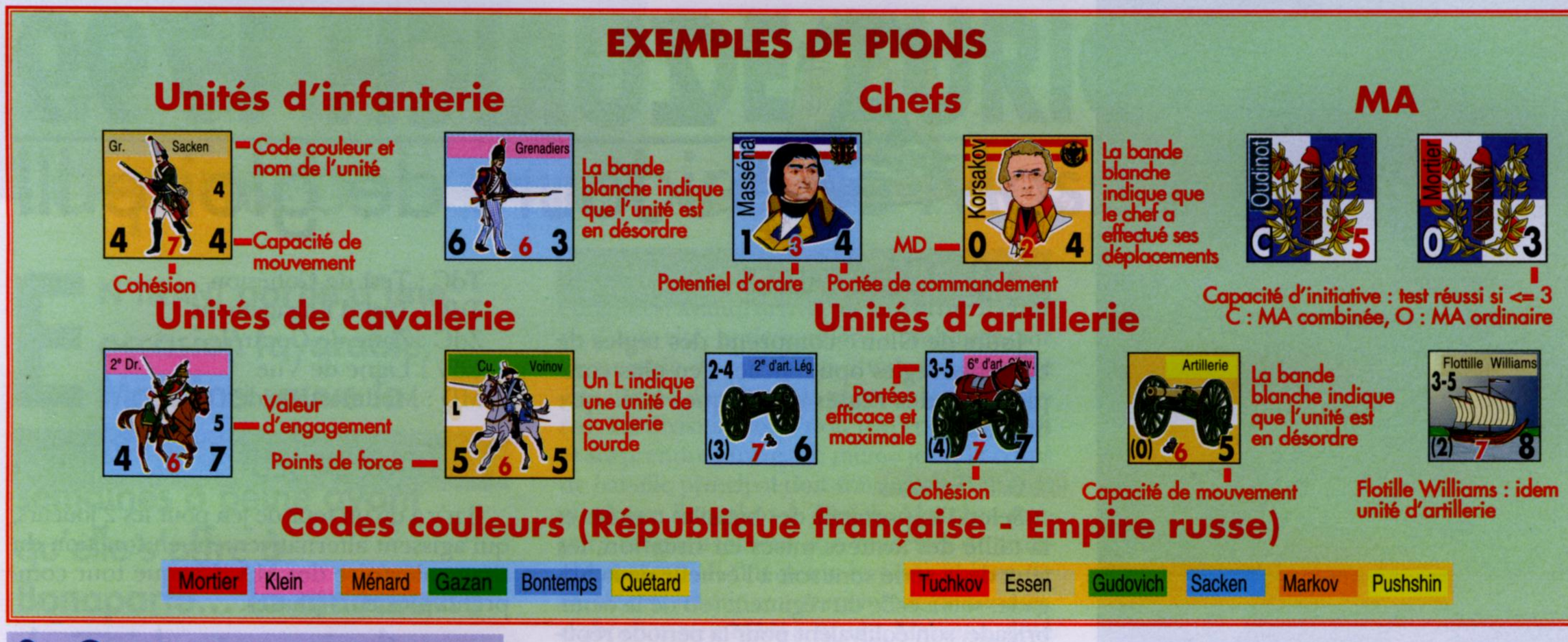
E. Phase de déroute

Les joueurs déplacent les unités en déroute, de la totalité de leur capacité de mouvement, dans la direction requise (voir 10.4).

F. Phase finale

Les joueurs vérifient les conditions de victoire, avancent le marqueur Tour d'une case, retirent de la carte les marqueurs Ordres Reçus et Sans ordres du QG .

On retourne ensuite en A.



2 - Ordres et activation

2.1 - Marqueurs d'activation (MA)

Les MA servent à déterminer quel camp joue et quelles unités peuvent être utilisées, lors de la phase D. Chacun des MA désigne une formation particulière. Une formation est un groupe d'unités (brigade, division ou ensemble ad hoc - par exemple une réserve -), identifié par une bande de couleur sur les pions (voir tableau des codes couleur). Toutes les formations ont deux MA, qui sont placés dans le bol à chaque tour (phase C.), pour être tirés au sort (2.2).

2.2 - Utilisation des MA

Au début de la phase d'activation (phase D.), un joueur tire au sort un MA dans le bol. Les unités de la formation désignée par ce MA sont alors activées et peuvent entreprendre une action. Quand le joueur a réalisé toutes les actions qu'il souhaite avec cette formation, le MA est mis de côté et un joueur tire au sort un nouveau MA dans le bol, répétant le processus ci-dessus.

Fin de la phase d'activation : quand il ne reste plus qu'un seul MA dans le bol, la phase d'activation est terminée. Le dernier MA est mis de côté, sans que la formation correspondante soit activée.

→ 2.3 - Ordres

Au début de chaque tour (phase A), les deux joueurs sélectionnent, parmi leurs formations respectives, celles qui vont recevoir des ordres et seront pour le reste du tour en Ordres Reçus du QG. Le nombre d'ordres est limité par le potentiel d'ordres de chaque général en chef et correspond au nombre de marqueurs Ordres Reçus du QG disponibles. Toutes les formations qui ne reçoivent pas d'ordres sont Sans Ordres du QG. Pour repérer secrètement ces choix, les joueurs placent un marqueur Ordres Reçus du QG ou Sans Ordres du QG, face cachée, sur une unité quelconque de chaque formation en jeu.

Attention : Pour pouvoir être placée en Ordres Reçus du QG, une formation doit avoir au moins une de ses unités à portée du général en chef (2.5).

2.4 - Effet des ordres et activations

Le marqueur d'ordres d'une formation n'est retourné que lorsque le premier MA de celle-ci est tiré au sort et la formation activée (phase D.). Une fois révélé, il reste en vigueur pour le tour entier. Une formation peut soit se déplacer et combattre à pleine capacité (Ordres Reçus du QG), soit à capacité réduite (Sans Ordres du QG) :

● **Ordres Reçus du QG**

Les unités de la formation peuvent, dans l'ordre suivant :

- faire feu pour l'artillerie ;
- se déplacer normalement - y compris mouvement de charge - et mouvement réduit pour l'artillerie ayant tiré ;
- effectuer une marche forcée si autorisée ;
- engager un combat de choc ou une charge sans test d'engagement ;
- tenter un ralliement.

● **Sans Ordres du QG**

Les unités de la formation peuvent, dans l'ordre suivant :

- soit :

demander à leur commandant de leur donner des ordres sous sa propre initiative et passer ainsi en Ordres Reçus du QG (voir ci-dessous) ;

- soit :

faire feu pour l'artillerie (sans test d'engagement) ;

- se déplacer - y compris mouvement de charge, après un TdE (voir 9.1) - avec une capacité de mouvement réduite (voir 4.1) ; sauf l'artillerie ayant tiré et les unités de cavalerie ayant manqué leur TdE de charge, qui ne peuvent pas bouger ;
- engager un combat de choc en testant leur engagement ou une charge (TdE déjà effectué avant mouvement) ;
- tenter un ralliement.

Initiative d'un commandant

Elle peut être utilisée, sur décision du joueur, pour une formation Sans Ordres du QG, après tirage au sort du MA l'activant (phase D.2). Pour ce faire, le joueur teste la capacité d'initiative du commandant de formation (figurant sur le MA). Il jette 1d10, duquel est soustrait le MD du général en chef, si au moins une des unités de la formation est à portée de ce dernier (voir 2.5) :

si le jet de dé modifié est inférieur ou égal à la capacité d'initiative du commandant, toutes les unités de la formation acquièrent, pour l'activation en cours seulement, les capacités d'unités d'une formation en Ordres Reçus du QG (si le second MA de la formation est tiré ultérieurement, il faudra répéter ce test d'initiative) ;

si le jet de dé modifié est supérieur à la capacité d'initiative du commandant, les unités ne peuvent plus entreprendre aucune action, sauf de tenter un ralliement.

2.5 - Généraux en chef

Les joueurs disposent chacun d'un pion général en chef. Ce dernier possède 3 caractéristiques :

- un MD pour les tests d'initiative des commandants et l'initiative stratégique ;
- un potentiel d'ordres (voir 2.3) ;
- une portée de commandement, exprimée en nombre d'hex.

Cette portée est un rayon que n'affecte aucune contrainte (ni terrain infranchissable, ni unité ou ZdC ennemie).

Les généraux en chef peuvent se déplacer, une seule fois par tour, de 7 PM au maximum, lors de l'activation de n'importe laquelle des formations de leur armée. Ils ne peuvent pas faire de marche forcée. Ils sont alors retournés sur leur face verso marquée d'une barre blanche, pour le signaler. Ils ne peuvent entrer seuls en ZdC ennemie.

→ **Élimination d'un général en chef :**

Si une unité ennemie parvient au contact d'un pion général en chef, celui-ci peut (s'il est empilé sur une unité amie),ou doit (s'il est seul), reculer immédiatement d'un ou deux hex. au choix du joueur qui le contrôle. Ce recul peut s'effectuer dans ou au travers une ZdC ennemie.

Si un général en chef se trouve empilé sur une unité qui recule ou retraite après combat, il doit la suivre. Il peut librement quitter cette unité lorsqu'il effectue son mouvement. Si un général en chef est encore empilé avec une unité en déroute lors de la phase E, il doit la suivre dans son mouvement de déroute et est éliminé si le mouvement le conduit hors carte. Un général en chef peut également être éliminé s'il est obligé de faire retraite au travers d'unités ennemies. Dans ce cas, toutes les formations de son armée sont Sans Ordres du QG jusqu'à la fin de la partie.

3 - Initiative stratégique

Durant la phase d'initiative stratégique (phase B.), chaque joueur jette 1d10 et ajoute le MD de son général en chef. Le joueur avec le meilleur score gagne l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, aucun joueur ne dispose de l'initiative stratégique et tous les MA sont placés dans le bol.

Sinon, le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique peut choisir un MA d'une formation qui débutera le tour en étant activée avant toutes les autres (ne pas placer ce MA dans le bol). Cette formation peut aussi bien être en Ordres Reçus du QG que Sans Ordres du QG. Le joueur peut décider de ne pas choisir de formation et de ne pas utiliser son avantage. Dans ce cas la phase d'activation débutera par le tirage au sort d'un MA, comme en cas d'égalité.

4 - MOUVEMENT

4.1 - Capacité de mouvement

● **Mouvement normal :**

Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement, exprimée en PM et indiquée sur le pion. Ce chiffre représente le nombre maximum de PM que l'unité peut dépenser durant une phase d'activation, lorsqu'elle est en Ordres Reçus du QG. Les unités peuvent toujours se déplacer en dépensant moins de points de mouvement que leur capacité ne l'autorise.

● **Mouvement réduit :**

Une unité Sans Ordres du QG voit sa capacité de mouvement divisée par deux (arrondie à l'unité supérieure). Ainsi, une unité d'infanterie avec 4 PM a une capacité totale de 2 PM lorsqu'elle est Sans Ordres du QG.

● **Marche forcée :**

Une marche forcée permet de doubler la capacité de mouvement d'une unité.

Seule une unité en Ordres Reçus du QG peut effectuer une marche forcée, à condition de ne pas partir ou de ne pas se déplacer à 5 hex. ou moins d'une unité ennemie. Si l'unité veut pénétrer à 5 hex. ou moins de l'ennemi, elle doit le faire lors d'un mouvement normal. Une unité ne peut utiliser qu'un seul type de mouvement durant une activation. Il n'est pas possible de commencer un mouvement par une marche forcée et de le terminer en mode normal (et inversement). Une unité se déplaçant en marche forcée ne peut pas dépasser les limites d'empilement dans un hex. en cours de mouvement (voir 5.1).

➜ 4.2 - Mise en carré

La mise en carré n'est autorisée qu'en terrain clair et pour des unités d'infanterie et d'artillerie qui ne sont ni en désordre, ni en déroute. Une unité d'artillerie ne peut se mettre en carré que si elle est empilée avec une unité d'infanterie qui se forme également en carré.

Une unité, ou une pile d'unités, peut volontairement se mettre en carré (placer un marqueur Carré) ou sortir d'un carré (enlever le marqueur) lors de sa phase d'activation. Une unité ne peut se mettre en carré que si elle ne bouge pas : se mettre en carré coûte la totalité des PM d'une unité (qu'elle soit en Ordres Reçus du QG ou Sans Ordres du QG). Sortir d'un carré coûte + 1 PM et l'unité peut être orientée librement. Il n'est pas possible de se mettre en carré ou sortir d'un carré dans une ZdC ennemie.

Exception : en réaction à une charge (voir 9.3), une unité ou une pile peut se former en carré tout en étant dans une ZdC ennemie.

Une unité en carré (qu'elle soit en Ordres Reçus du QG ou Sans Ordres du QG) peut se déplacer d'un hex. au maximum et en terrain clair seulement, à condition de ne pas dépenser plus de 2 PM pour cela. Une unité en carré, mise en désordre ou obligée de reculer suite au résultat d'un combat, quitte immédiatement la formation en carré (retirer le marqueur Carré). Si une unité d'une pile d'unités en carré est mise en désordre, la totalité de la pile quitte la formation en carré.

4.3 - Mouvement et terrain

Une unité dépense des PM pour tout hex. dans lequel elle pénètre. Le coût en PM de chaque hex. dépend du type d'unité et du terrain (voir Table des terrains). Les unités ne dépensent pas de PM pour changer d'orientation (voir 6).

● **Route :**

Une unité utilisant une route bénéficie du coût réduit de mouvement indiqué dans la Table des terrains, si elle est entrée dans cet hex. de route depuis un autre hex. contenant la même route. Sinon, elle dépense le coût normal du terrain de cet hex. Une unité ne peut pas utiliser le mouvement sur route pour se placer adjacente à une unité ennemie : elle doit payer le coût « normal « du dernier hex.

● **Terrains infranchissables :**

Certains hex. ou bords d'hex. sont infranchissables : les unités ne peuvent y entrer ou les franchir que s'ils sont traversés par une route, un chemin ou un pont.

4.4 - Limites au mouvement

Une unité qui se déplace doit tracer sur la carte un chemin continu d'hex. adjacents les uns aux autres, en payant le coût en PM de chaque hex. dans lequel elle pénètre. Les unités se déplacent indépendamment les unes des autres et le mouvement d'une unité doit être terminé avant de pouvoir commencer le mouvement d'une autre unité. L'orientation de l'unité n'a pas d'effet sur son mouvement. Une unité doit toujours avoir assez de PM non dépensés pour payer le coût de l'hex. dans lequel elle souhaite pénétrer. S'il ne lui reste pas assez de PM, elle ne peut entrer dans l'hex. Les PM ne peuvent pas être accumulés d'une phase d'activation à l'autre.

● **Mouvement de l'artillerie**

Les unités d'artillerie, en Ordres Reçus du QG, ayant tiré au début de la phase d'activation (les tirs d'artillerie sont effectués avant toute autre action), peuvent ensuite se déplacer, mais avec une capacité de mouvement réduite de moitié (arrondie à l'entier supérieur). Placer un marqueur Tir/Mouvement réduit sur ces unités après leur tir. Il est valable pour l'activation en cours seulement et non pour l'ensemble du tour (retirer le marqueur à la fin de l'activation). Par contre, une unité d'artillerie Sans Ordres du QG, ayant tiré, ne peut pas bouger.

➜ Traversée d'unités amies

L'entrée dans un hex. occupé par une ou plusieurs unités amies, dans le but de le traverser, coûte +1PM. Entrer pour s'arrêter dans cet hex. ne génère pas de surcoût.

Exception : aucune unité (même en carré) ne peut pénétrer dans, ou traverser, un hex. contenant une unité amie déjà en carré. Inversement, une unité en carré ne peut pénétrer dans un hex. occupé par une unité qui n'est pas en carré.

5 - EMPILEMENT ET RENFORTS

➜ 5.1 - Empilement

Les marqueurs et pions général en chef ne comptent pas pour les restrictions d'empilement

Dans un même hex. peuvent s'empiler, soit :

- deux unités du même type (infanterie, cavalerie ou artillerie) et de la même formation ;
- une unité d'artillerie, quelle que soit sa formation, combinée avec une ou deux unités d'infanterie ;
- deux unités d'artillerie, quelle que soient leurs formations.

Exception : la contrainte de formation identique ne s'applique pas aux unités en déroute.

Interdictions :

– une unité en déroute ne peut pas être empilée avec une unité en bon ordre ou en désordre ;

– une unité en carré ne peut pas être empilée avec une unité qui ne l'est pas ;

– une unité d'artillerie ne peut pas être empilée avec une unité de cavalerie.

Effet de l'empilement sur les mouvements

Une unité ne peut jamais entrer dans ou traverser un hex. occupé par une unité ennemie.

Une unité entrant dans un hex. occupé par une autre unité est placée au-dessous de la pile.

Exception 1 : dans une pile de pions, les unités d'artillerie sont toujours placées au-dessus.

L'ordre d'empilement au sein d'une pile peut être modifié librement au début de la phase d'activation des unités concernées (avant les mouvements).

Les restrictions d'empilement s'appliquent à la fin des mouvements (y compris pour les refus de choc, voir 8.8).

Exception 2 : les limites d'empilement sont vérifiées pendant les marches forcées (voir 4.1) et pendant les mouvements de recul après combat (voir 10.5 Unités Traversées), durant lesquels leur dépassement peut être interdit ou donner lieu à des TdC de pénalité.

Exception 3 : une unité en carré, ne peut jamais être traversée par une autre unité.

A la fin d'un mouvement, une unité en déroute doit être seule dans son hex., ou empilée avec une autre unité en déroute (voir 10.2 et 10.4). Une unité en déroute ne peut pas être empilée avec une unité en ordre ou désorganisée, à la fin d'un mouvement. Au cours de la phase de mouvement, une autre unité peut cependant traverser l'hex. occupé par une unité en déroute sans pénalité autre que le +1PM (voir 4.4 Traversée d'unités amies).

Effet de l'empilement sur le combat

Les restrictions d'empilement s'appliquent pour toute la durée des combats (choc et/ou feu). Les effets sont les suivants :

- une artillerie empilée avec de l'infanterie peut toujours tirer ;
- des unités empilées sont obligées de combattre ensemble. En faire attaquer une en n'engageant pas les autres n'est pas autorisé (sauf si une d'elles est désorganisée) ;
- si des unités empilées engagent un combat de choc (cumul des points de force, hors unités d'artillerie et unités désorganisées), seule l'unité du dessus devra réussir un test d'engagement, si nécessaire (8.2). En cas d'échec au test d'engagement, aucune unité de la pile ne pourra effectuer le choc. Si une unité d'artillerie occupe le dessus de la pile, c'est l'unité d'infanterie située immédiatement en dessous qui réalise le test d'engagement
- un tir d'artillerie et le résultat d'un choc affectent l'ensemble des unités d'une pile. Si une pile doit faire un TdC comme résultat d'un choc ou d'un tir, on effectue un TdC (et donc un jet de dé) par unité ;

- les tirs de réaction et de contre-batterie n'affectent que l'unité du dessus de la pile. Si un TdC est requis, seule l'unité du dessus de la pile l'effectuera.

Exception : le joueur effectuant un tir de réaction sur une pile mixte d'unités (infanterie plus artillerie) peut décider, avant le tir, d'en affecter les résultats éventuels sur l'unité d'infanterie située immédiatement en dessous de l'artillerie dans la pile. Un tir de contre-batterie ne peut par contre affecter que l'unité d'artillerie qui l'a causé.

5.2 - Renforts

Les renforts entrent en jeu lorsque leur MA est mis en jeu dans le bol, puis tiré au sort.

Procédure

Pour le tour pendant lequel l'arrivée en renfort d'une formation est prévue par le scénario, un seul de ses deux MA est placé dans le bol. Si le MA qui doit déclencher l'entrée des renforts n'est pas tiré au sort durant le tour où il est mis en jeu (dernier MA dans le bol, voir 2.), les renforts ont été retardés et la procédure est répétée au tour suivant, mais avec les deux MA cette fois (ce qui rend dès lors leur arrivée certaine).

➜ **Exception : Si les unités arrivant en renfort appartiennent à une formation dont certaines unités sont déjà sur la carte, les 2 MA, déjà en jeux, sont alors utilisés.**

Les renforts entrent sur la carte en Ordres Reçus du QG et en marche forcée, sans que le général en chef n'ait à dépenser d'ordre. Placer des marqueurs Renforts, sur chaque pion ou pile, pour le signaler. Dès qu'une unité de la formation arrive à 5 hex. d'une unité ennemie, ou sur simple décision de son propriétaire, elle perd son statut de renfort et le marqueur est retiré. L'unité passe alors en statut Sans Ordres du QG. Le général en chef devra dépenser un ordre pour la replacer ultérieurement, avec sa formation, en Ordres Reçus du QG .

Exception : si une unité ennemie est à 5 hex ou moins de l'hex. d'entrée, les renforts entrent sur la carte, en Ordres Reçus du QG, pour le seul tour en question, sans marche forcée et sans marqueur Renfort.

Entrée sur la carte

Les unités en renforts entrent sur la carte, par l'hex. désigné dans le scénario, comme si elles étaient en colonne les unes derrière les autres : elles peuvent entrer par piles, la seconde pile de la formation paye le double du coût de l'hex. d'entrée, et ainsi de suite (3 fois le coût, 4 fois le coût etc.).

Si un ou plusieurs pions d'une formation en renfort ne peuvent pénétrer sur la carte lors du tour prévu, par défaut de capacité de mouvement ou d'empilement, leur entrée est reportée au tour suivant lors du tirage du premier MA de la formation.

Hex. de renforts

Aucune unité ne peut occuper un hex. d'entrée de renforts ennemis, ou un hex. adjacent à celui-ci, avant que tous les renforts prévus soient entrés en jeu sur la carte.

6 - Orientation et ZdC

6.1 - Orientation

Les unités sont orientées de façon à ce que le haut du pion (côté avec la bande de couleur) soit face à un angle d'hex.

Toutes les unités présentes dans un hex. doivent avoir la même orientation.

Exception 1 : Une unité d'artillerie, empilée avec une unité d'infanterie, n'est pas obligée d'avoir la même orientation que celle-ci.

Les deux hex. qui font face au haut du pion sont appelés hex. de front, les quatre autres hex. adjacents à l'unité sont appelés hex. arrière.

Exception 2 : les unités situées dans un hex. de ville, village, château, et les unités en carré, sont considérées comme ayant six hex. de front.

Effets de l'orientation

L'orientation n'a pas d'effet sur le mouvement. Une unité est libre de changer d'orientation, sans surcoût, au cours ou à la fin de son mouvement. Les unités qui sortent d'un carré et les unités en déroute qui se rallient peuvent choisir librement leur orientation. L'orientation a un effet sur le combat. Une unité ne peut tirer, charger ou engager un combat de choc que dans ou à travers ses deux hex. de front.

➜ Les unités considérées comme ayant six hex. de front (voir ci-dessus) peuvent attaquer au travers de n'importe lequel de ces six hex., mais avec un malus au dé de –1 (voir 8.5). Il suffit alors d'orienter le pion dans le sens de l'attaque souhaitée, avant la résolution du combat. Elles ne sont alors obligées d'attaquer que les unités adverses situées dans les deux hex. de front usuels (comme si elles n'avaient que 2 hex. de front).

6.2 - Zone de contrôle

La zone de contrôle représente l'influence exercée par une unité au-delà de l'hex. où elle se trouve. Toutes les unités exercent une ZdC dans les six hex. adjacents.

➜ **Exceptions de ZdC**

- les unités d'artillerie, les unités en carré et les unités en déroute n'exercent pas de ZdC ;
- les ZdC ne s'étendent pas au-delà de bords d'hex. infranchissables pour l'unité ;
- les ZdC ne s'étendent pas au-delà des ponts et des gués sur des rivières infranchissables ;
- les ZdC ne s'étendent pas de l'extérieur vers l'intérieur d'une fortification, d'un château ou d'une redoute, même si ce côté d'hex. est traversé par un chemin ou une route.

Effets des ZdC

Une unité doit cesser son mouvement dès qu'elle pénètre dans une ZdC ennemie, même si elle peut toujours changer d'orientation en entrant dans l'hex. (exception : recul, retraite ou mouvement de déroute voir 10.3 et 10.4). Entrer dans une ZdC ennemie ne coûte pas de PM supplémentaire.

Exception : une unité en désordre doit dépenser +1 PM pour entrer en ZdC ennemie (voir 10.1).

Une unité d'artillerie ne peut entrer dans un hex. de ZdC ennemie que si celui-ci est occupé par une unité d'infanterie amie.

Une unité située dans une ZdC ennemie au début de la phase d'activation peut :

- sortir de la ZdC (voir ci-dessous) ;
- rester sur place et changer éventuellement d'orientation, d'un angle d'hex. (60°) au maximum.

Une unité peut quitter une ZdC ennemie :

- en dépensant un PM en plus du coût du premier hex ;
- mais sans pouvoir entrer immédiatement dans une ZdC située dans un hex. de front d'unité ennemie ;
- et sans se déplacer d'un hex. de ZdC à un autre hex. de ZdC de la même unité ennemie.

Les ZdC n'ont pas d'effets sur les combats mais seulement sur les recul, retraite ou mouvement de déroute des adversaires (voir 10.3 et 10.4).

7 - Tirs d'artillerie

7.1 - Généralités

L'artillerie tire en utilisant sa capacité de tir, éventuellement modifiée par différents facteurs.

Deux artilleries empilées dans un hex. peuvent : soit tirer indépendamment sur la même cible ou des cibles différentes ; soit combiner leur tir sur la même cible (si elle sont de la même formation). Pour cela, on ne cumule pas leurs capacités de tir respectives, mais on prend la capacité de tir la plus élevée des deux, et on ajoute + 2 au jet de dé de résolution du tir.

7.2 - Contraintes de tir

Une unité d'artillerie en désordre ne peut pas tirer. Le tir a lieu avant les mouvements (voir 4.4). Une unité d'artillerie peut cependant changer d'orientation (en restant dans son hex.) et tirer, pendant la même phase d'activation. Ce changement d'orientation, limité à un bord d'hex., n'est pas considéré comme un mouvement. Par contre, une unité d'artillerie ne peut pas changer d'orientation avant un tir de réaction ou de contrebatterie.

Une unité d'artillerie ayant une unité ennemie dans un de ses hex. de front doit obligatoirement tirer sur cette dernière (s'il y en a deux dans deux hex. différents, choisir la cible). La contrainte est la même pour deux unités d'artillerie empilées ensemble et est valable avant comme après un changement éventuel d'orientation.

7.3 - Capacité et portée de tir

Une unité d'artillerie possède, lorsqu'elle n'est pas en désordre, une capacité de tir inscrite sur le pion. Les unités d'artillerie ont une portée efficace et une portée maximale de tir. Ces portées sont inscrites sur le pion et représentent le nombre maximum d'hex. séparant l'hex. de l'artillerie qui tire et l'hex. de l'unité cible du tir (inclus).

➜ 7.4 - Ligne de vue

Une unité d'artillerie doit pouvoir tracer une LdV vers l'unité cible. La LdV est tracée du centre de l'hex. de l'unité d'artillerie au centre de l'hex. de l'unité cible. Elle peut-être bloquée par des obstacles.

Obstacles bloquants :

- les hex. de niveau plus élevé que le tireur et la cible ;
- les hex. contenant un village, des bois, des vergers ou palmeraies ou une unité (amie ou ennemie) ;
- les bords d'hex. de crêtes, de pentes raides de redoute ou de fortifications.

Exception : Si la LdV traverse un côté d'hex. de redoute ou de fortification, la LdV n'est pas bloquée si le tireur et/ou la cible sont adjacent à ce côté d'hex. : le tir à bout portant est possible.

Bords d'hex.

Lorsque la LdV passe exactement le long d'un bord d'un hex. bloquant (village, bois...), elle n'est pas bloquée. Par contre si elle passe par deux bords d'hex. bloquants, l'un à gauche, l'autre à droite, la LdV est bloquée. Lorsque la LdV passe exactement le long d'un bord bloquant (crête, pente raide...) d'un hex., elle est bloquée.

Obstacles et niveaux d'élévation :

Ignorer l'obstacle, dans la détermination de la LdV, si :

- le tireur et la cible sont tous deux à un

niveau plus élevé que l'obstacle ;
- le tireur est sur un niveau plus élevé que la cible et l'obstacle, et l'obstacle est à michemin entre le tireur et la cible ou plus proche du tireur ;
- la cible est sur un niveau plus élevé que le tireur et l'obstacle, et l'obstacle est à michemin entre le tireur et la cible ou plus proche de la cible.

Tir à bout portant :

Il est toujours possible, sauf à travers un bord d'hex. de crête ou de pente raide.

7.5 - Résolution des tirs

Pour résoudre un tir d'artillerie, le joueur jette 1d10, y ajoute la capacité de tir de l'unité et les modificateurs listés dans la Table de tir (ils sont tous cumulatifs):

Résultats des tirs
- **de 9 à 12,** l'unité cible doit faire un TdC (un TdC par unité, si il s'agit d'une pile). Si le test est manqué (voir 0.3), celle-ci subit une mise en désordre ;
- **de 13 à 14,** l'unité cible (ou la pile) subit automatiquement une mise en désordre
- **15 et plus,** l'unité cible (ou la pile) subit automatiquement une déroute.

➜ 7.6 - Tir de contre-batterie

Une unité d'artillerie, cible d'un tir de la part d'une unité d'artillerie ennemie, peut effectuer un tir de contre-batterie. Le tir de contre-batterie est résolu immédiatement après le tir ennemi initial et l'application de ses résultats. L'unité d'artillerie doit donc encore être en bon ordre pour l'effectuer. Le tir de contre-batterie, résolu avec tous les modificateurs listés en 7.5, n'affecte que l'unité d'artillerie du dessus de la pile adverse.

8 - Choc

Le choc, conduit par l'infanterie, est une combinaison de tir à courte portée et de charge à la baïonnette. La charge est le nom donné au choc mené par la cavalerie.

8.1 - Généralités

Toute unité dont la formation est activée peut engager un choc contre toute unité ennemie située dans un de ses hex. de front (voir 6.1).

Exception1 : les unités en désordre, en déroute , en carré et les unités d'artillerie ne peuvent pas engager de choc.

Exception 2 : une unité ne peut pas attaquer un hex. dans lequel elle ne pourrait pas entrer (dans ce cas elle peut éventuellement engager un choc dans son autre hex. de front)

Exception 3 : les unités qui effectuent un contre-choc ne sont pas obligées d'attaquer toutes les unités ennemies situées dans un de ses hex. de front (voir 8.7)

La cavalerie ne peut engager de choc qu'en chargeant (9.). Des unités adjacentes peuvent combiner leur attaque (8.4.). Le choc est volontaire, mais toute unité ayant tenté et réussi un test d'engagement (8.2) doit obligatoirement combattre au choc. Une unité annonçant un combat doit attaquer toutes les unités ennemies situées dans ses hex. de front, à moins qu'une ou plusieurs de ces unités ennemies soient attaquées en combat de choc par une autre unité amie. Une unité ennemie ne peut être attaquée au choc qu'une seule fois au cours de la même phase d'activation.

8.2 - Détermination des chocs

Pour engager un combat de choc, y compris une charge de cavalerie, une unité doit être en Ordres Reçus du QG ou être Sans Ordres du QG mais avoir alors réussi un TdE. Les joueurs doivent annoncer et désigner tous les combats de choc avant de réaliser les TdE des unités.

Ils placent des marqueurs Choc (si l'unité est Ordres Reçus du QG) ou Choc/Test (si l'unité, Sans Ordres du QG, doit faire un TdE), sur les unités attaquantes.

Test d'engagement (voir 0.3)

Le TdE est effectué au moment de résoudre le combat. Dans le cas d'unités empilées, seule l'unité d'infanterie du dessus effectue le TdE :
- si le TdE est réussi, elle peut participer au combat de choc avec toutes les unités présentes dans le même hex ;
- si le TdE est manqué, elle ne peut pas engager de combat de choc, ni aucune unité présente dans le même hex.

Lorsque le combat de choc est dépendant de la volonté d'engagement des unités, il peut arriver qu'une unité soit obligée d'attaquer simultanément deux unités ennemies situées dans ses hex. de front, parce qu'une unité amie devant l'épauler a échoué dans son TdE.

8.3 - Tir de réaction

Généralités

Une unité d'artillerie, cible d'un choc de la part d'une ou plusieurs unités ennemies, peut effectuer un tir de réaction sur une unité attaquante située dans un de ses hex. de front. Plusieurs unités d'artilleries ne peuvent pas combiner leur tir de réaction, mais tirent individuellement, éventuellement sur des cibles différentes. Le tir de réaction a lieu avant la résolution des combats de choc, après les éventuels tests d'engagement. Si l'unité qui attaque doit réaliser un TdE et le manque, le tir de réaction de l'artillerie n'a pas lieu. Le tir de réaction est résolu avec tous les modificateurs listés en 7.5. Le tir de réaction n'affecte que l'unité du dessus d'une pile (voir 5), mais si c'est une unité d'artillerie qui est au-dessus de la pile des attaquants, le choix de l'unité d'infanterie située immédiatement en dessous comme cible est possible (voir 5.1). Une unité désorganisée par un tir de réaction ne peut plus effectuer son attaque au choc. Dans le cas d'une pile, si l'unité d'infanterie du dessus est mise en désordre par le tir de réaction, l'autre unité devra donc attaquer seule.

➜ Tir de réaction et tir de contre-batterie (7.6)

Durant une phase d'activation adverse, une unité d'artillerie ne peut pas effectuer un tir de contre-batterie **et** un tir de réaction. Elle ne peut effectuer qu'un des deux (choisir), et une seule fois, au cours de cette phase d'activation.

8.4 - Choc combiné

Des unités amies situées dans des hex. adjacents peuvent combiner leurs forces pour engager un même combat de choc. Si elles ne souhaitent pas le faire, les combats de choc éventuels sont résolus séparément, selon l'ordre choisi par le joueur attaquant, et obligatoirement contre des unités adverses différentes. Les unités combinées pour une attaque additionnent leurs forces et utilisent le plus fort niveau d'engagement des unités d'infanterie présentes, si un TdE est nécessaire (comme pour une pile).

➜ Attaquants multiples

Si les unités attaquantes sont situées dans des hex. de terrain qui pourraient apporter différents avantages au combat de choc :
- si le défenseur est dans un hex. de terrain clair, l'attaquant choisit le modificateur de terrain qu'il souhaite appliquer ;
- sinon, le défenseur choisi le modificateur de terrain qu'il souhaite que l'attaquant applique.

Défenseurs multiples

Si une unité attaque plusieurs défenseurs situés dans des hex. différents, le défenseur choisit, pour le calcul des modificateurs, l'hex. qui lui procure le plus d'avantage.

8.5 - Résultat d'un choc

➜ Procédure

Le joueur attaquant jette 1d10 et applique les modificateurs listés dans la Table de choc et charge (ils sont cumulatifs, sauf exceptions). Voir également 8.6.

Résultats :

Il dépend du total du jet de dé modifié :
- **10 ou plus,** le défenseur doit reculer d'un hex. et est automatiquement mis en désordre. Un choc de rupture peut être effectué (8.7) ;
- **de 5 à 9,** le défenseur doit reculer d'un hex. et faire un TdC En cas d'échec au TdC, il est mis en désordre ;
- **de 0 à 4,** l'attaquant est automatiquement mis en désordre et doit faire un TdC. En cas d'échec au TdC, il doit reculer d'un hex. ;
- **moins de 0,** l'attaquant est automatiquement mis en désordre et doit faire un TdC. En cas d'échec au TdC, il doit reculer d'un hex. Un contre choc peut être effectué (8.7)

TdC : voir 0.3. Possibilités de poursuite, pour la cavalerie : voir 9.5 et Table de choc

Les résultats du choc s'appliquent à toute unité dans l'hex (on jette un dé pour chaque unité devant réaliser un TdC). Il faut appliquer dans l'ordre les effets indiqués ci-dessus, puis leurs effets induits (exemple : déroute suite à une nouvelle mise en désordre). Une unité en déroute, devant subir un TdC, effectue immédiatement et à la place, un mouvement de déroute (voir 10.2). Une unité d'artillerie, seule dans un hex. (ou empilée avec une autre artillerie), et qui est attaquée au choc par une unité adverse, après son tir de réaction, est automatiquement éliminée.

8.6 Modificateurs de dé de choc

Rapport de force

Chaque joueur totalise la force de toutes ses unités concernées par le choc. L'attaquant compare la force de ses unités avec celle des unités du défenseur. Le résultat est arrondi en faveur du défenseur. Ainsi, une unité de 8 points de force attaquant un ennemi avec 3 points de force entreprend le choc avec un rapport de force de 2 contre 1. S'il y avait eut 5 points de force en attaque contre 6 en défense, le rapport de force aurait été arrondi à 1 contre 1,5. La Table des rapports de force donne les modificateurs correspondants.

Différentiel de cohésion

L'attaquant soustrait le niveau de cohésion le plus élevé des unités du défenseur du niveau le plus élevé de ses unités, et la différence obtenue constitue le modificateur au jet de dé.

Autres modificateurs

Voir Table de choc et charge.

8.7 Avance après choc

Si le défenseur abandonne son hex. (recul, retraite ou élimination) à la suite d'un com-

bat de choc, l'unité attaquante avec le plus haut niveau de cohésion (et seulement elle, ou la pile contenant cette unité, si plusieurs piles attaquent) doit avancer dans l'hex abandonné. En cas d'égalité, l'attaquant choisit l'unité (ou la pile). L'unité (ou la pile) peut changer d'orientation d'un angle d'hex. lors de son avance.

Deux unités de deux piles différentes, ayant participé au même combat, ne peuvent pas être choisies simultanément pour avancer après un choc. Une unité d'artillerie ne peut pas avancer après un choc.

Si l'avance après choc se fait dans, ou à travers, un hex. de terrain qui la désorganise, l'unité doit subir cette désorganisation (ex. : infanterie au travers d'un bord d'hex. de pente raide).

➜ Choc de rupture et contre-choc

Une unité ne peut effectuer qu'un seul choc de rupture ou contre-choc par phase d'activation (pas de chocs de rupture « en chaîne »...)

– si le résultat autorise un choc de rupture, une unité attaquante (ou une pile, si plusieurs piles attaquent) peut avancer sans changer d'orientation et réaliser un second combat de choc. Le TdE n'est pas nécessaire (combat de choc automatique), mais l'attaquant doit attaquer toutes les unités ennemies présentes dans ses hex. de front ;

– si le résultat autorise un contre-choc du défenseur, le défenseur peut avancer sans changer d'orientation et combattre au choc n'importe laquelle des unités du joueur en phase située dans un de ses hex. de front.

Choc de rupture et contre-choc sont résolus immédiatement, avant de résoudre tout autre combat. Aucun test d'engagement n'est nécessaire.

Exception 1 : en déterminant qui doit avancer, la cavalerie chargeant a toujours la priorité sur l'infanterie, même si celle-ci a une meilleure cohésion.

Exception 2 : si une unité d'artillerie seule dans son hex. est éliminée (automatiquement) suite à un combat de choc, il n'y a pas de choc de rupture possible.

➜ 8.8 - Refus de choc

La cavalerie, même désorganisée, peut esquiver par un mouvement d'un ou deux hex., l'unité d'infanterie qui l'attaque au choc, si cela n'a pas déjà été fait pendant la phase d'activation en cours (i.e. si elle n'a pas reculé devant une unité activée par le même MA). La décision doit être prise avant le test éventuel d'engagement de l'adversaire. Dans ce cas, l'infanterie peut avancer (8.7) dans l'hex. abandonné. Une unité d'artillerie empilée avec l'infanterie qui a provoqué un refus de choc peut également avancer dans l'hex abandonné (Exception au 8.9). Pour la cavalerie, il n'y a pas de contrainte de réorientation ou de choix d'hex. pour l'esquive, mais tous les effets éventuels du terrain ou des ZdC s'appliquent.

Exemple : le recul dans une ZdC de front ennemie coûte une désorganisation supplémentaire (voir 10.3).

Exception : Une unité de cavalerie non lourde peut également effectuer un refus de choc face à une charge d'une ou plusieurs unités de cavalerie lourde (repérée par un L sur le pion) uniquement. La décision doit être prise à la fin du mouvement de charge adverse.

8.9 - Artillerie au choc

– L'artillerie ne participe jamais au choc. Elle n'a pas de force de choc, sa cohésion n'est jamais prise en compte pour un choc et elle n'a pas de valeur d'engagement.

– Si une artillerie est empilée avec un attaquant qui perd un combat de choc, l'artillerie est mise en désordre et doit reculer avec l'attaquant, si toutes les unités de la pile concernée reculent. Si l'attaquant gagne, elle ne peut pas avancer après combat.

– Si une artillerie est empilée avec une unité en défense et que celle-ci perd un combat de choc, elle doit reculer d'un hex. et faire un TdC (mise en désordre si le TdC est manqué) ;

– Si une artillerie se trouvant seule dans un hex. (ou empilée avec une autre artillerie) est attaquée au choc après son tir de réaction, elle est automatiquement éliminée.

– Si une attaque porte sur 2 hex., dont un des deux ne contient que de l'artillerie, l'artillerie n'est éliminée que si le combat contre l'autre pile est un succès.

9 - Charge de cavalerie

➜ 9.1 - Contraintes de charge

La charge est le seul moyen, pour une unité de cavalerie d'engager un combat de choc. L'unité attaquée doit être dans la LdV (voir 7.4) des hex. de front de l'unité qui charge, avant son mouvement.

Procédure

Les charges sont déclarées durant les mouvements de l'activation en cours (placer un marqueur Charge). L'unité qui charge doit être en bon ordre et se déplacer d'un ou deux hex., mais pas plus, pour pouvoir effectuer ensuite le combat de choc. Une unité de cavalerie au contact d'une unité ennemie peut sortir de sa ZdC, faire demi-tour et charger. Le TdE éventuel (unité Sans Ordres du QG) a lieu avant le mouvement de charge. S'il est manqué, l'unité reste sur place et ne peut combattre.

Le terrain détermine souvent si une unité de cavalerie peut ou non tenter une charge :

– la cavalerie ne peut pas charger une unité située dans un hex de marais, village, ville, fortification ou château ;

– une unité de cavalerie se déplaçant de plus de 2 hex. ne peut pas charger ;

– pendant le mouvement de charge, ou pour terminer son attaque, une unité de cavalerie ne doit pas entrer dans un hex. dont le coût total (coût de l'hex. + coût du bord d'hex.) serait supérieur à 2 PM.

9.2 - Effets d'une charge

Modificateurs au dé de choc, lors de la résolution des charges de cavalerie :

– si une unité, ou plus, de cavalerie lourde (indiqué par [L]) participe à la charge : **+ 3** ;

– si une unité ou plus de cavalerie (mais aucune de cavalerie lourde) participe à la charge : **+ 1**

Les modificateurs s'appliquent (cumul) même si le défenseur est également attaqué, en même temps, par de l'infanterie (exception, si le défenseur est en carré, voir Modificateurs au jet de dé de choc ou charge).

A la fin d'une charge, toutes les unités de cavalerie participantes sont mises en désordre, cela en plus de tous les autres désordres qui ont pu se produire dans la résolution du combat.

9.3 - Carré et charge

Les unités d'infanterie placées en terrain clair, qui sont les cibles d'une charge et ne sont, ni en désordre, ni en déroute, peuvent essayer de se former en carré pour se protéger, même si elles se trouvent dans une ZdC ennemie. L'artillerie ne peut pas se mettre en carré, sauf si elle est empilée avec de l'infanterie ; dans ce cas elle se conforme à ce que fait l'infanterie. Le joueur propriétaire jette un dé avant la résolution de la charge :

– si le jet de dé est égal ou inférieur à la cohésion de l'unité ou de toutes les unités de la pile, l'unité ou la pile parvient à se former en carré. Placer alors sur elle un marqueur carré ;

– si le jet de dé est plus élevé que la cohésion de l'unité ou de n'importe quelle unité de la pile, l'unité ou la pile ne peut se former en carré. De plus, la ou les unités ayant raté le TdC sont mises en désordre.

Effets d'un carré

la cavalerie n'obtient plus aucun des bénéfices de la charge contre un carré. Au contraire, on applique un modificateur de – 2 au combat ;

le tir de réaction d'une artillerie empilée avec une infanterie préalablement formée en carré est pénalisé par un – 1 au dé de tir (il a forcément lieu après la tentative de mise en carré), en plus du – 1 au tir de réaction (voir 8.3).

Rappel de la cavalerie

Si l'unité cible s'est formée en carré, la cavalerie peut tenter d'arrêter sa charge. Le joueur propriétaire effectue un TdE par unité (ou pile d'unités) :

– si le TdE est réussi, l'unité est rappelée. Elle ne charge pas et recule, à la place, d'un hex par rapport à sa cible et change d'orientation comme elle le souhaite. Elle ne peut cependant pas reculer dans un hex. de front d'une unité ennemie ;

– si le TdE est manqué, elle doit charger.

Dans le cas d'unités empilées, seule l'unité du dessus effectue le TdE et le résultat est valable pour la pile.

9.4 - Contre-charge

Si la cible d'une charge est une unité de cavalerie qui n'est pas en désordre ou en déroute, et qu'elle est chargée dans ses hex. de front, le défenseur peut tenter une contre-charge. Le joueur en défense effectue un TdE avant la résolution de la charge d'origine et ajoute + 2 si de la cavalerie non lourde contre-charge de la cavalerie lourde (et uniquement dans ce cas) :

– si le TdE est réussi, la contre-charge est réussie et l'attaquant résout le combat sans bénéficier des avantages de la charge initiale ;

– si le TdE est manqué, il n'y a pas de contre-charge et la charge est résolue selon 9.2.

Dans le cas d'unités empilées, seule l'unité du dessus effectue le TdE le résultat est valable pour la pile.

En cas de contre-charge réussie et de recul ou retraite après combat de l'unité attaquante, une poursuite de celle-ci est autorisée. Pas de mise en désordre, sauf si poursuite.

9.5 - Poursuite

Si la charge de cavalerie a pour résultat l'abandon de son hex par le défenseur (recul, retraite ou élimination), il y aura obligatoirement poursuite, même si l'unité en fuite n'est plus dans la LdV de la cavalerie poursuivante :

– si le défenseur recule ou fait retraite (mise en déroute), la cavalerie qui charge le poursuit, en suivant le chemin de recul ou de retraite, jusqu'à devenir adjacente à l'unité poursuivie ou jusqu'à entrer dans la ZdC d'une unité ennemie (selon l'événement qui se produira en premier) ;

– si le défenseur est éliminé, la cavalerie qui

charge avance dans l'hex. abandonné et s'y arrête.

C'est l'unité attaquante avec le plus haut niveau de cohésion (ou la pile contenant cette unité, si plusieurs piles attaquent) qui doit effectuer la poursuite. En cas d'égalité, l'attaquant choisit l'unité (ou la pile).

Exception : la cavalerie lourde (L sur le pion), même si elle n'a pas le plus haut niveau de cohésion a la priorité pour la poursuite (la cohésion intervient ensuite, les meilleures, dans la limite de l'empilement, poursuivent). Deux unités de deux piles différentes, ayant participé au même combat, ne peuvent pas être choisies simultanément pour effectuer une poursuite.

Une unité de cavalerie qui poursuit peut changer d'orientation d'un maximum d'un bord d'hex. par hex. parcouru, en direction de l'unité poursuivie. Une cavalerie qui poursuit doit charger toute unité ennemie située sur le front de l'hex. de poursuite, en plus de l'unité qui a fait retraite. Contrairement au choc de rupture, il n'y a pas de limite au nombre de fois où poursuite et nouvelle charge peuvent se produire dans un même tour. Cependant, à chaque fois qu'une unité poursuivante charge de nouveau, un modificateur de - 1 s'applique, de façon cumulative, au dé de choc.

L'arrêt volontaire de la charge est possible dès qu'une autre unité que celle poursuivie se trouve dans un hex. de front de la cavalerie poursuivante. Un hex. de terrain infranchissable pour la cavalerie arrête la poursuite. La mise en désordre automatique (9.2) est appliquée une fois toutes les poursuites terminées.

Une unité de cavalerie attaquée est autorisée à poursuivre l'unité attaquante dans les cas suivant :

- le résultat du combat autorise un contre-choc ;
- l'attaquant recule ou fait retraite (sans résultat contre-choc) et la contre-charge est réussie (voir 9.4).

10 - RÉSULTATS DES COMBATS

On distingue, comme résultats d'un combat :

- la mise en désordre (10.1) ou en déroute (10.2) ;
- le recul : recul d'un hex. d'une unité en bon ordre ou en désordre ;
- la retraite : retraite de 2 hex. (infanterie) ou 3 hex. (cavalerie) d'une unité mise en déroute (10.3) ;
- le mouvement de déroute : comme durant la phase E. (10.4).

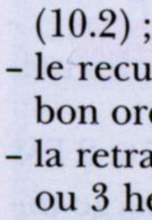
10.1 - Désordre

Le pion d'une unité qui est mise en désordre est retourné sur son côté barré d'une bande blanche. Si l'unité est déjà en désordre, elle est mise en déroute. Si elle est déjà en déroute, elle est éliminée. Le pion d'une unité éliminée est retiré de la carte et ne peut plus revenir en jeu.

Une unité en désordre :

- ne peut pas faire de marche forcée ;
- dépense 1 PM supplémentaire pour entrer dans une ZdC ennemie ;
- ne peut pas engager un combat de choc ou charger ;
- ne peut pas se former en carré ou contre-charger.

10.2 - Déroute



Une unité en désordre, qui subit une nouvelle mise en désordre, est mise en déroute (une unité peut également être mise en déroute directement, suite à un résultat de combat). On place un marqueur Déroute sur le pion pour indiquer son statut.

Exception : si l'unité est une unité d'artillerie, elle est éliminée.

Une unité en désordre qui subit au combat un résultat de mise en déroute est simplement mise en déroute, et non éliminée. Quand une unité déroute, elle doit immédiatement faire une retraite de 2 hex. (infanterie) ou de 3 hex. (cavalerie). Si elle ne peut effectuer ce mouvement dans sa totalité, elle est éliminée.

Une unité en déroute :

- ne peut pas se déplacer (sauf au cours de la phase E.), ni combattre au choc ou tirer ;
- n'a pas de ZdC ;
- ne peut pas se former en carré ou contre-charger ;
- n'a plus d'orientation (front ou arrière), mais doit «s'orienter « vers la direction de retraite qui lui est assignée, pour indiquer clairement celle-ci ;
- si elle est attaquée au choc, l'attaquant ajoute + 2 à son jet de dé
- si elle subit une nouvelle mise en désordre, elle est éliminée ;
- si elle doit faire un TdC, elle effectue immédiatement et à la place un mouvement de déroute ;
- si elle tente un TdC de ralliement elle est pénalisée d'un +1
- si son mouvement de déroute la conduit à sortir de la carte, elle est éliminée.

10.3 - Recul et retraite après combat

Le résultat d'un combat peut conduire une unité à reculer d'un hex., et/ou en cas de mise en déroute, à faire une retraite de deux ou trois hex (voir 10.2). Ce mouvement doit s'effectuer obligatoirement en s'éloignant de l'unité qui a causé ce résultat, comme seule contrainte de direction. Une unité qui ne peut accomplir son recul et/ou sa retraite dans son intégralité est éliminée. Le recul ou la retraite étant comptabilisé en nombre d'hex., et non pas en PM, le surcoût de +1PM (voir 4.4) pour traverser une unité amie ne s'applique pas.

Contraintes d'orientation

Si l'unité n'est pas en déroute, elle conserve son orientation initiale. Elle ne peut pas changer d'orientation, sauf si à la fin du recul elle se trouve obligée de s'empiler sur une autre unité amie orientée différemment (obligation de respecter 6.1, en prenant la même orientation que l'unité immobile, n'ayant pas subi la retraite).

Contraintes d'empilement

Deux unités empilées qui reculent ou font retraite simultanément ne sont pas obligées de terminer leur mouvement dans le même hex. Une unité qui recule ou fait retraite ne peut pénétrer, qu'en dernier recours, dans un hex. occupé par une unité amie, avec laquelle elle ne pourrait pas s'empiler en respectant les règles d'empilement (voir 10.5).

Contraintes liées au terrain

Une unité qui recule ou fait retraite ne peut pas traverser une rivière, sauf à un gué ou à un pont. Si elle doit reculer ou faire retraite, à travers une pente raide, un gué ou un pont, elle est automatiquement mise en désordre, en plus de tout autre mise en désordre déjà requise (cette pénalité n'est pas appliquée aux mouvements de déroute, 10.4).

Contraintes liées aux ZdC

Une unité peut reculer dans une ZdC ennemie sans être obligée de s'y arrêter, comme lors d'un mouvement normal. Si elle recule ou fait retraite dans un hex de front d'une unité ennemie, elle subit alors une mise en désordre supplémentaire pour chaque hex. de ce type dans lequel elle pénètre. Une unité en déroute qui fait retraite dans une ZdC de front ennemie est donc éliminée.

10.4 - Mouvement de déroute

Pour la dépense des PM, le mouvement de déroute est géré comme un mouvement normal (voir 4.1).

Exception 1 : Le surcoût de +1PM (voir 4.4) pour traverser une unité amie ne s'applique pas.

Les contraintes d'empilement et celles liées aux ZDC du 10.3 sont également valables.

Procédure

Dans la phase de déroute (Phase E.), les unités en déroute doivent se déplacer de leur capacité totale de mouvement, indiquée sur la face désorganisée de l'unité, vers l'hex de sortie le plus proche indiqué par le scénario, cela par le chemin le plus direct et en respectant les règles d'unités traversées (voir 10.5). Par «le plus direct», il est entendu : en ligne droite vers le bord de carte indiqué.

Exception 2 : Si un obstacle quelconque est susceptible de provoquer une nouvelle désorganisation et donc l'élimination de l'unité, celle ci est autorisée à se décaler d'une colonne d'hex., si cela est possible, pour poursuivre son mouvement de déroute.

Exception 3 : Deux unités en déroute empilées peuvent se séparer, au cours de leur mouvement de déroute, soit par un décalage d'une colonne d'hex supplémentaire, soit par un mouvement inférieur d'un hex. pour l'une des deux.

10. 5 - Unité traversée

Si le seul chemin de recul, de retraite ou de mouvement de déroute d'une unité passe ou se termine dans un hex. occupé par une ou plusieurs unités amies avec lesquelles son empilement est impossible, l'unité peut quand même le traverser, même si cela l'oblige à terminer son mouvement plus loin que requis. La ou les unités traversées doivent effectuer un TdC. Cela peut se répéter jusqu'à ce que l'unité qui recule ou retraite trouve un hex dans lequel elle peut stationner en respectant les règles d'empilement. Si l'unité traversée est une unité en déroute, elle doit effectuer un mouvement de déroute en lieu et place du TdC.

TABLE DES CONTRAINTES D'EMPILEMENT SUR LE MOUVEMENT

	Respect obligatoire des contraintes d'empilement	Effet de l'entrée dans une ZdC
Mouvement Normal Refus de choc (4.1 et 8.8)	Pendant le mouvement : NON et +1 PM pour traverser (4.4). A la fin du mouvement : OUI	Arrêt obligatoire +1PM si en désordre. Désorganisation supplémentaire en ZdC de front ennemie pour refus de choc.
Marche Forcée (4.1)	Une unité (ou pile d'unité) en Marche Forcée ne peut pas entrer dans un hex. contenant une unité amie.	La marche forcée se fait à plus de 5 hex. d'unités ennemies seulement.
Recul après combat Ou Retraite (10.3) Mouvement de Déroute (10.4)	OUI sauf si le seul chemin possible oblige à traverser une unité amie en violant les règles d'empilement. Dans ce cas l'unité traversée fait un TdC (ou un mouvement de déroute si en déroute).	Désorganisation supplémentaire en ZdC de front (élimination si déjà en déroute). Pas d'arrêt obligatoire en ZdC ennemie.

TABLE DES TERRAINS

Type de terrain	Général	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	Tir [a]	Choc [a]
Clair	1	1	1	2	PE	+1
Verger / Palmeraie	1	1	3	2	–1/PE [f]	–1/–2 [e]
Bois	2	2	3	3	–1/PE [f]	–1/–2 [e]
Marais	2	2	3	NA	PE	–1 [j]
Ville / Village [b]	2	2	3	3	–1	–1 [j]
Châteaux [b]	2	2	2	2	–2	–3 [j]
Route [c]	1/2	1	1	1	UAT	UAT
Chemin [c]	1/2	1	1	2	UAT	UAT
Pont / Ponton installé	0	0	0	0	PE	–3
Ruisseau / Gué	0	+1	+1	+1	PE	–1
Rivière / Lac	NA	NA	NA	NA	PE	NA
Crête	0	0	0	0	NA	PE [h]
+1 niveau de terrain	0	+1	+1	+1	–1*	–1*
+1 niveau + pente	+1	+1	+2	NA	–1*	–2*
+1 niveau + pente raide	+2	+2D	NA	NA	–1 [g]*	NA
-1 niveau de terrain	0	0	0	0	PE*	+1*
-1 niveau + pente	+1	+1	+2	NA	PE *	–1*
-1 niveau + pente raide	+1	+1D	NA	NA	–1 [g]*	–1*
Redoute	+1	+1	+3	+2D	–1/PE [i]	–2/–1 [i]
Fortification	+1	+1	NA	NA	–2/PE [i]	–3/–1 [i][i]
Hex. unité amie	0	+1	+1	+1	PE	PE
Quitter une ZdC [d]	0	+1	+1	+1	PE	PE

UAT = utiliser l'autre terrain de l'hex PE = pas d'effet
NA = non autorisé D = mise en désordre automatique

[a] : s'applique pour une unité située dans ce type de terrain, cible d'un choc, d'une charge ou d'un tir
[b] : les unités, dans ces hex., ont 6 hex. de front et sont pénalisés d'un –1 lorsqu'elles attaquent.
[c] : routes et chemins annulent le coût supplémentaire lié au franchissement d'un ruisseau, d'une redoute ou d'une fortification, les routes (seulement) celui lié à un changement de niveau. Le surcoût lié aux pentes ou pentes raides n'est pas annulé, seul le D pour pente raide est ignoré.
[d] : les unités en désordre dépensent (+1) point de mouvement pour entrer en ZDC ennemie
[e] : le premier chiffre concerne le choc d'infanterie et le second la charge de cavalerie
[f] : le (-1) s'applique aux tirs de réaction d'infanterie et le PE aux tirs d'artillerie
[g] : l'artillerie ne peut pas tirer sur une unité adjacente à travers un hex. de pente raide
[h] : les crêtes bloquant la LdV, les charges de cavalerie ne sont pas possibles au travers d'une crête
[i] : le premier chiffre concerne une attaque de l'extérieur vers l'intérieur et le second l'inverse. Non cumulable avec les modificateurs dus à l'hex. intérieur, dans un sens comme dans l'autre (ex : ville - vers l'intérieur - ou hex. concernés par [b] - vers l'extérieur -).
[j] : charge interdite contre une unité placée dans ces hex. (ou derrière ces côtés d'hex.)
* : le modificateur au dé de choc ou tir, obtenu pour une différence d'un niveau de terrain, reste le même pour un écart de 2 niveaux ou plus.

TABLE DE CHOC ET CHARGE

Résultat du dé modifié	Défenseur	Attaquant
10 et plus	1 + D	Choc de rupture (8.7) *ou Poursuite (9.5)*
5 à 9	1+ TdC	*Poursuite (9.5)*
0 à 4	*Poursuite si contre-charge et recul ou retraite de l'attaquant (9.4 et 9.5)*	D + TdC/1
Inférieur à 0	Contre choc (8.7) *ou Poursuite (9.5)*	D + TdC/1

1 = recul d'un hex. D = mise en désordre TdC = test de cohésion, si échec D
TdC/1 = test de cohésion, si échec recul d'un hex. *Les mentions en italique ne concernent que la cavalerie*

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ DE CHOC OU DE CHARGE

Type de modificateur	Modificateur	Valeur
Force	Rapports de force (8.6)	Voir table des rapports de force
Cohésion	Différentiel de cohésion entre les unités de plus grande valeur de cohésion de l'attaquant et du défenseur (8.6)	Cohésion du meilleur attaquant - cohésion du meilleur défenseur
Terrain	Terrain du défenseur, coté d'hex. et unité ayant 6 hex. de front	Voir table des terrains
Déroute	Défenseur en déroute (non cumulable avec les 2 modificateurs suivants)	+2
Position	Défenseur attaqué depuis un de ses hex. d'arrière	+2
	Défenseur attaqué depuis un hex. de front ou d'arrière et ayant au moins un autre hex. d'arrière ou de front dans un hex. de front d'une unité ennemie (non cumulable avec le cas précédent)	+3*
	# Attaque en ayant un de ses hex. d'arrière situé dans un hex. de front d'une ou plusieurs unités ennemies ne participant pas au combat (cumulable avec les deux cas précédents)	–1
Charge et Carré	Charge avec au moins une unité de cavalerie lourde	+3
	Charge de cavalerie non lourde	+1
	Charge de cavalerie contre un carré (supprime le bonus de charge). Valable même si la charge est combinée avec une attaque d'infanterie	–2
	Infanterie seule contre un carré	+1

* : ce + 3 s'applique uniquement dans les cas « front/arrière » ou « arrière/front » (« front/front » ne donne pas de modificateur, « arrière/arrière » donne + 2).

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ POUR LES TIRS D'ARTILLERIE

Type de modificateur	Modificateur	Valeur
Tireur	Tir d'une artillerie	+ capacité de tir de l'unité
	Tir combiné de 2 unités d'artillerie de la même formation empilées dans le même hex.	+2
	Tireur formé en carré	–1
	Tir de réaction (8.3) ou de contre-batterie (7.6)	–1
Cible	Terrain de la cible et coté d'hex.	Voir table des terrains
	Cible groupée : deux unités ou plus, hors artillerie, dans l'hex.	+1
	Cible formée en carré	+1
Portée de tir	Tir à bout portant, contre infanterie ou cavalerie	+1
	Tir à portée efficace	0
	Tir à longue portée, pour chaque hex. au-delà de la portée efficace	–2

TABLE DE TIR

Résultat du dé modifié	Effet sur la cible
15 et plus	R
13 à 14	D
9 à 12	TdC

TdC = test de cohésion, si échec : D
D = mise en désordre R = mise en déroute

TABLE DES RAPPORTS DE FORCE

Rapport de force	Modificateur au jet de dé
4/1 et plus	+4
3/1	+3
2/1	+2
1,5/1	+1
1/1	0
1/1,5	–1
1/2	–2
1/3	–3
1/4 et moins	–4

11 - RALLIEMENT

Les unités en désordre qui n'ont ni bougé, ni tiré et les unités en déroute, peuvent tenter de se rallier à la fin de leur phase d'activation. Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas tenter de se rallier. Le ralliement ne dépend en aucun cas du statut d'ordres de la formation à laquelle appartient l'unité.

Pour rallier une unité, le joueur propriétaire jette 1d10, avec **+ 1** si l'unité est en déroute :
- si le jet de dé est égal ou inférieur à la cohésion réduite de l'unité (le pion est en effet sur son côté désordre, avec des valeurs réduites) ;
- si l'unité était en désordre, la retourner sur son côté normal (en ordre) et la réorienter librement ;
- si l'unité était en déroute, enlever le marqueur de Déroute, la laisser sur son côté en désordre et la réorienter librement ;
- si le jet de dé est supérieur à la cohésion réduite de l'unité, l'unité reste en l'état et pourra tenter un nouveau ralliement lors de la prochaine activation.

12 - NUIT

Pendant les tours de nuit, les changements suivants sont à prendre en compte :
- pas de marches forcées (sauf pour les unités arrivant en renfort) ;
- entrer dans une ZdC ennemie coûte 2 PM supplémentaires (+ 2 PM) ;
- mouvement au contact d'unités ennemies interdit pour les unités en désordre (elles peuvent néanmoins quitter les ZdC ennemies) ;
- tir d'artillerie à bout portant uniquement ;
- les charges de cavalerie sont interdites ;
- modificateur de + 2 au dé pour tous les TdC ;
- les unités en désordre qui n'entreprennent aucune action et ne sont pas adjacentes à une unité ennemie sont automatiquement ralliées ;
- les tests de ralliements des unités en déroute : modificateur de – 3 au dé au lieu de + 1.

ERRATA : le verso du pion 7e d'Artillerie Ménard a une cohésion de 6 et non de 7.

Remerciements : Merci à Philippe Germain pour sa contribution remarquable à la clarification des règles, à Marc Brandsma pour son apport à Jours de Gloire et à Richard H. Berg, pour les synergies avec Triumph of Glory. Merci à André Ceulemans, Didier Rouy, Arnaud Stachnick, Eric Sublet, Amaury de Vandière et Neil Waters pour les tests et la relecture des règles.

Renseignements : Questions auprès de fredbey@club-internet.fr

Information en ligne sur http://perso.club-internet.fr/fredbey/

Forces en présence, autour de Zürich, le 25 septembre 1799

d'après L. Hennequin (Masséna en Suisse, Librairie Militaire Berger-Levrault)

Armée russe du Lieutenant-Général Aleksandr Mikhailovich Rimsky-Korsakov (27 116 hommes)

● Division du Lieutenant-Général Gorchakov (10 330 hommes)

Brigade du Major-Général Tuchkov en position, centrale sur la Sihl :
- Régiment de mousquetaires Sevesk (1354 h.)
- Bataillons de grenadiers Selekhov (651 h.), Rakhamanov (580 h.) et Potatov (584 h.)
- Régiments de chasseurs Titov (703 h.) et Fock (730 h.)
- Régiment de hussards Lykoshin (1245 h.)
- Régiment de cosaques de l'Oural Borodin (467 h.)
- Artillerie (10 pièces)

Brigade du Major-Général Essen, à Wollishofen :
- Régiments de grenadiers Sacken (770 h.) et Ekaterinoslav (770 h. à Zürich même)
- Régiment de mousquetaires Essen (1327 h.)
- Régiment de dragons Shlepev (692 h.)
- Artillerie (6 pièces)

● Division du Lieutenant-Général Durasov (7 080 hommes)

Brigade du Major-Général Markov (rive droite de la Limmat, en amont de Baden) :
- Régiment de mousquetaires Markov (1085 h.)
- Bataillons de grenadiers Treublut (608 h.) et Shapsky (586 h.)
- Régiment de cosaques de l'Oural Misinov (286 h.)

Brigade du Major-Général Pushchin (rive droite de la Limmat en aval de Baden) :
- Régiments de mousquetaires Pushchin (1254 h.) et Durasov (1262 h.)
- Régiments de cosaques du Don Astakhov (486 h.) et Kumshchatsky (373 h.)
- Régiment de Tatar à cheval Baranovsky (1081 h.)
- Artillerie (22 pièces)

● Division de Réserve du Lieutenant-Général Sacken (5 670 hommes, sur la rive nord du lac de Zürich)
- Régiments de mousquetaires Razumovsky (1340 h.), Koslov (1418 h.), Prezhibyshevsky (1390 h.) et Izmailov (1303 h.)
- Artillerie (nombre de pièces inconnu)

● Division de cavalerie du Major-Général Gudovich (3 276 hommes, le long du Rhin)
- Régiments de cuirassiers Tsarina (729 h.) et Voinov (725 h.)
- Régiments de dragons Gudovich (665 h.) et Svechin (648 h.)
- Artillerie (28 pièces)

Armée française du Général de Division Masséna (35 448 hommes), réorganisée pour l'attaque.

Chef d'état major, Général de Division Oudinot

● 4e Division, Général Mortier (7218 hommes)

Brigade Drouet :
- 53e demi-brigade de ligne (1877 h.), 8e régiment de chasseurs (377 h.)
- 1er d'artillerie (2 compagnies, 207 h.)

Brigade Brunet :
- 50e (2445 h.) et 108e (2100 h.) demi-brigades de ligne
- 1er régiment de dragons (172 h.)
- 7e régiment d'artillerie légère (1 compagnie, 60 h.)

● 5e Division (notablement renforcée), Général Lorge (16 434 hommes)

Brigade Gazan :
- 37e (2441 h.) et 57e (1133 h.) demi-brigades de ligne
- 13e régiment de dragons (584 h.)
- 9e régiment de hussards (519 h.)
- 1er et 6e régiments d'artillerie (2 compagnies, 157 h.)
- Pontonniers (200 h.)

Brigade Bontemps :
- 10e demi-brigade de ligne (2312 h.)
- 1re légion helvétique (636 h.)
- 2e régiment d'artillerie légère (2 compagnies, 12 pièces et 162 h.)

● Renforts tirés d'autres divisions, 57e (1920 h.) et 100e (1965 h.) demi-brigades de ligne
- 7e régiment d'artillerie (1 compagnie, 60 h.)

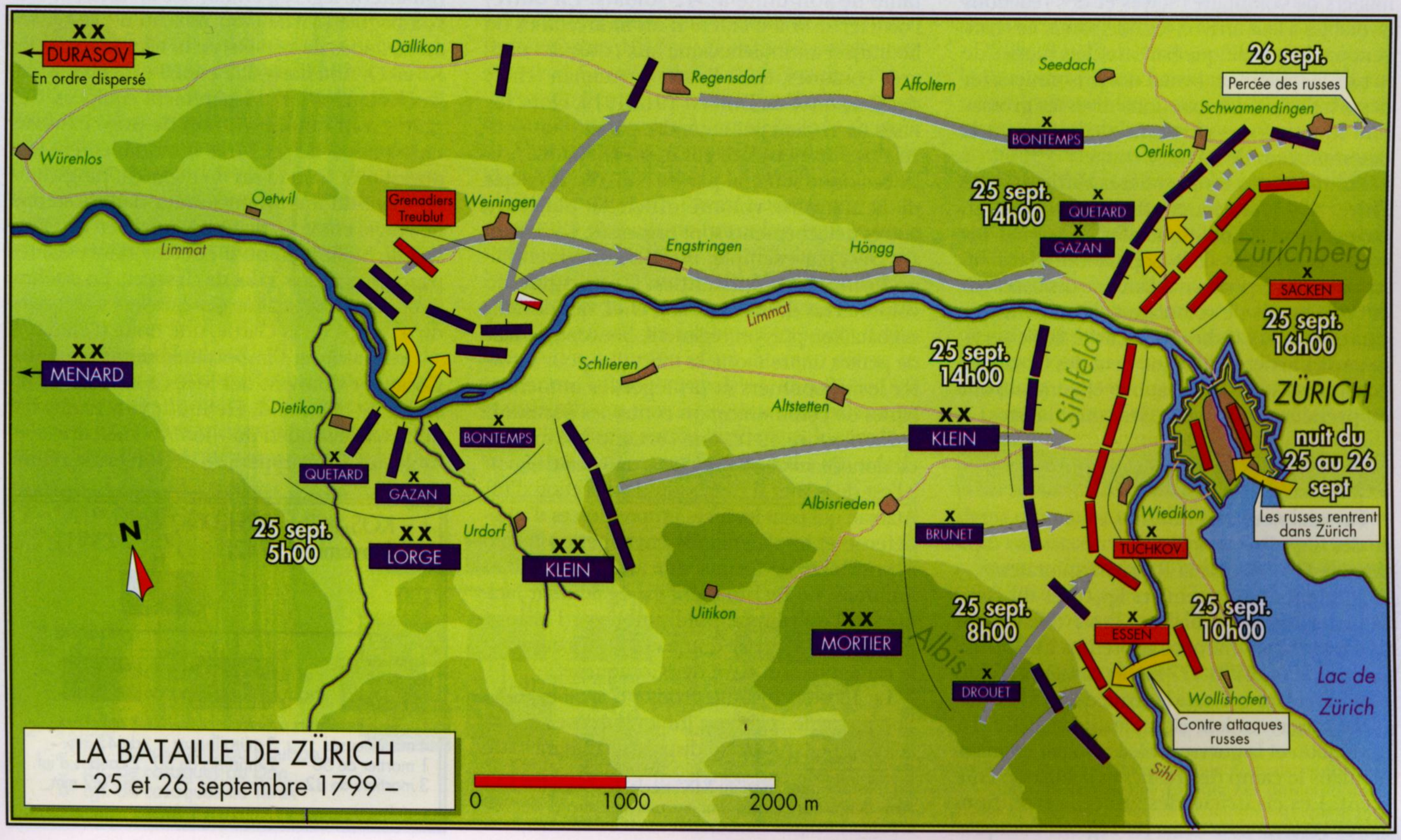
Brigade Quétard (tirée de la division Ménard) :
- 1re demi-brigade légère (1740 h.)
- 2e demi-brigade de ligne (2635 h.)
- 6e Division, Général Ménard (5 469 hommes)

Brigade Heudelet :
- 103e (1960 h.), 46e (2169 h.) et 53e (449 h.) demi-brigades de ligne
- 23e régiment de chasseurs (386 h.)
- 9e régiment de hussards (519 h.)
- 2e, 3e, et 7e régiments d'artillerie (9 compagnies, 398 h.)
- 3e bataillon de sapeurs et pontonniers (117 h.)

● Division de Réserve, Général Klein (6 327 hommes)
- 102e demi-brigade de ligne (3106 h.)
- Grenadiers (2 bataillons, 1200 h.)
- 7e régiment de hussards (303 h.)
- 5e régiment de chasseurs (495 h.)
- 2e (587 h.) et 17e (501 h.) régiments de dragons
- 6e régiment d'artillerie à cheval (2 compagnies, 634 h.).

gade Gazan, qui ramène Sacken dans les faubourgs de Zürich. Korsakov est maintenant enfermé dans la place. Hotze, surpris par Soult sur la Linth, a battu en retraite, de même que Durasov, qui regagne le Rhin. Masséna peut espérer une capitulation russe !

KORSAKOV SAUVE SON ARMÉE

La situation désespérée de Korsakov, poussant Masséna à exiger une capitulation pure et simple, fait échouer les négociations de la nuit. Les Russes, jamais en manque de courage, préparent alors une sortie pour le 26 septembre à l'aube. Sacken est chargé de dégager la route d'Oerlikon, Prezibbyschevsky doit escalader le Zürichberg, pendant que Gorchakov, avec toute l'artillerie, doit se lancer sur la route de Scwhamendingen. Koslov est sacrifié pour défendre Zürich et couvrir la fuite. Sacken parvient à repousser les Français sur Höngg et Wipfingen et couvre l'avance de Gorchakov. Mais Masséna prépare sagement sa contre-attaque, en désorganisant la colonne russe avec son artillerie. Il lance ensuite ses troupes sur le centre de Gorchakov. Il parvient à capturer la totalité de l'artillerie et le train de bagages, malgré l'action des hussards Lykoshin. Gorchakov parvient cependant à s'échapper et reçoit, sur la route d'Eglisau, le soutien d'éléments de cavalerie de la division Gudovich. Oudinot, de son côté, lance de Höngg une contre-attaque qui refoule Sacken dans Zürich. A 14h, les Français forcent les portes nord de la ville. A peu près à la même heure, Klein, longtemps maintenu dans le Sihlfeld par l'artillerie russe des remparts, parvient à entrer également dans la ville. Quelques fuyards russes parviennent à sortir par la porte de Rapperswill, mais s'en est fini de l'armée de Korsakov ! Le bilan est éloquent : 5 000 Russes, dont 3 généraux, 26 canons et 118 caissons, ainsi que 9 drapeaux et tous les bagages de l'armée sont capturés ! Il faut y ajouter les 3000 morts russes des deux journées. Masséna a sans doute perdu également 3000 à 4000 hommes. Bien que Korsakov ramène la moitié de ses hommes en Allemagne, sa défaite condamne Suvorov à une retraite difficile aux travers des Alpes. Masséna a sauvé la République de sa plus grande menace et ouvert à Bonaparte les routes de la reconquête de l'Italie !

Remerciements à Gregory Anton pour ses recherches dans les fonds d'archives du SHAT.